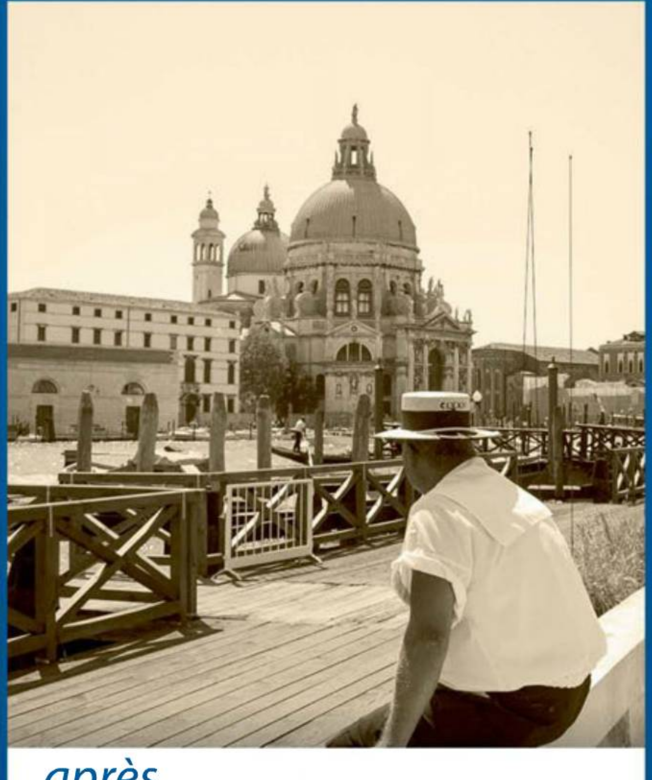
PIERRE LABBE



avant



après

LE GRAND CAHIER PHOTOSHOP

100 tutoriels

EYROLLES



Auteur de nombreux livres sur Photoshop, InDesign et Illustrator, **Pierre Labbe** est l'un des formateurs les plus réputés dans le monde de l'infographie. Il participe également aux sites experts-graphiques.com et wisibility.com, blogs de formation en ligne sur Photoshop et les logiciels des métiers de l'image, qui présentent gratuitement des trucs et astuces sous forme de séquences vidéo.

100 tutoriels pour maîtriser Photoshop

Écrit par l'un des plus grands experts français en infographie, ce livre événement s'inscrit dans la lignée des Cahiers Photoshop, une collection qui avait marqué les esprits en son temps. Avec ses 100 ateliers pratiques de retouche et de photomontage, il fournit des méthodes simples et efficaces pour améliorer vos photos sans trop vous embarrasser de technique. Que ce soit pour raviver des couleurs, améliorer l'exposition, rectifier une perspective ou encore sublimer un portrait, l'auteur met à profit sa grande expérience de Photoshop pour vous livrer tous ses conseils de spécialiste. Véritables pas à pas complets, où chaque étape est illustrée par une image, ces 100 tutoriels vous guideront dans l'apprentissage de ce logiciel, avec en complément les photos source en libre téléchargement.

À qui s'adresse ce livre ?

- À tous ceux qui souhaitent parfaire leurs photos avec Photoshop
- Aux utilisateurs de Photoshop CC ou d'une version antérieure

Au sommaire

Gérer les photos avec Bridge • Importer des photos depuis l'APN • Trier ou créer une collection • Utiliser ou ajouter des étiquettes • Ajouter des métadonnées • **Traiter les photos avec Camera Raw** • Ajuster l'exposition et les tonalités • Améliorer le piqué • Paramétrer la balance des blancs • Modifier les couleurs • **Travailler avec Photoshop de manière non destructive** • Corriger avec des calques de réglage • Travailler sur un calque master • Utiliser des calques de retouche • Appliquer les filtres de manière dynamique • **Traiter une partie de la photo** • Sélectionner par plage de couleurs • Utiliser un masque de fusion • Utiliser l'outil Sélection rapide • Détourer des formes avec la plume • **Recadrer et redimensionner** • Recadrer une photo • Redresser une image • Agrandir une photo par ajout de matière • Rectifier la perspective • **Corriger les ombres et les lumières** • Équilibrer une photo en ajustant les noirs et les blancs • Corriger le contraste • Déboucher les ombres • Améliorer l'exposition d'une photo sous-exposée • **Corriger les couleurs** • Atténuer une dominante de couleur • Raviver les couleurs • Réchauffer ou refroidir une photo • Changer localement la couleur • **Retoucher les portraits** • Atténuer les taches de rousseur • Lisser la peau • Éclaircir les yeux • Blanchir les dents • Ajouter un sourire • Affiner une silhouette • **Réaliser des retouches et des photomontages** • Débruiter une image • Créer un effet de maquette • Travailler la profondeur de champ • Supprimer un élément indésirable • Réaliser un photomontage • **Appliquer des traitements particuliers** • Créer une photo panoramique • Convertir une image en noir et blanc • Effectuer un virage sépia • **Automatiser le travail** • Réaliser une action ou un script • Utiliser un traitement par lots • Créer des raccourcis clavier • **Imprimer** • Réaliser une planche-contact • Imprimer une photo.

Sur le site www.editions-eyrolles.com

- Retrouvez les ressources du livre
- Dialoguez avec l'auteur

Code éditeur : G13935
ISBN : 978-2-212-13935-8

www.editions-eyrolles.com

LE GRAND CAHIER

PHOTOSHOP

100 ateliers pratiques



CHEZ LE MÊME ÉDITEUR

P. Labbe. – **InDesign CC.** *Pour PC et Mac*.
N°13981, 2014. *À paraître*.

P. Labbe. – **Créer des magazines et des livres numériques avec InDesign.**
N°13781, 2013, 196 pages.

P. Labbe. – **Photoshop CS6.** *Pour PC et Mac*.
N°13524, 2012, 800 pages.

P. Labbe. – **Illustrator CS5.** *Pour PC et Mac*.
N°12875, 2011, 472 pages.

S. Kelby et M. Kloskowski. – **Photoshop Elements 12 pour les photographes.**
N°13913, 2014, 450 pages. *À paraître*.

A.-L. Jacquart. – **Retouchez vos photos pas à pas.** *Luminosité, contraste, couleur.*
N°13868, 2014, 184 pages. *À paraître*.

M. Evening. – **Photoshop CC pour les photographes.**
N°13746, 2014, 724 pages.

P. Curtil. – **À la découverte de Photoshop – Spécial grands débutants.**
N°12757, 2011, 128 pages.

R. Ostertag. – **Cahier d'exercices Gimp 2.8 – Spécial débutants.**
N°12996, 2012, 182 pages + CD-Rom.

V. Audouin. – **Cahier d'exercices InDesign CS6 – Débutants et initiés.**
N°13554, 2012, 128 pages + CD-Rom.

É. Sainte-Croix. – **Cahier d'exercices Illustrator CC – Spécial débutants.**
N°13886, 2014, 144 pages + CD-Rom.

C. Bruneau et B. Richebé. – **Cahier n° 8 d'exercices Photoshop Elements – Spécial débutants.**
N°12666, 2010, 118 pages + CD-Rom.

P. Curtil. – **Cahier n° 7 d'exercices Photoshop – Retouche beauté.**
N°12398, 2008, 118 pages + CD-Rom.

P. Curtil. – **Cahier n° 5 d'exercices Photoshop – Trucages et photomontages.**
N°12157, 2008, 128 pages + CD-Rom.

C. Bruneau et *al*. – **Cahier n° 1 d'exercices Photoshop – Spécial débutants.**
N°11694, 2006, 136 pages + CD-Rom.

PIERRE LABBE

LE GRAND CAHIER PHOTOSHOP

100 ateliers pratiques

EYROLLES

ÉDITIONS EYROLLES
61, bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Tous mes remerciements à
Madame ***Stéphanie Saïssay*** *d'Adobe Systems France,*
Monsieur ***Denis-Pierre Guidot*** *d'Adobe Systems France,*
Monsieur ***Lionel Lemoine*** *d'Adobe Systems France,*
Monsieur ***Stéphane Baril*** *d'Adobe Systems France.*

Pour ses conseils, je remercie tout particulièrement
Monsieur ***Yves Chatain*** *(formateur sur les logiciels de la Creative Suite,*
yves_chatain@mac.com*).*

Yves Chatain et moi-même sommes membres de l'équipe
de wisibility.com*. Nous écrivons également sur le blog*
experts-graphiques.com*, site gratuit d'astuces, d'informations et de*
formations en ligne sur les logiciels de la Creative Suite.

Certaines photos de ce livre m'ont été fournies par
Mademoiselle Jeanne Damanne, et Messieurs Adrien Labbe, Antoine Labbe,
*Yves Chatain et Emmanuel Molia (*http://www.em-photos.com*),*
je les en remercie vivement.

Avertissement Mac, PC

Photoshop fonctionne sur les environnements Windows et Macintosh. Les différences de fonctionnement entre les deux plates-formes sont uniquement dues aux environnements respectifs. Les raccourcis clavier (personnalisables) sont indiqués d'abord pour Mac, puis entre crochets […] *pour Windows. De nombreux menus contextuels sont disponibles ; ils nécessitent le bouton droit de la souris.*

Sur Macintosh, vous pouvez dérouler ces menus en enfonçant la touche ctrl*. L'utilisation d'une tablette graphique facilite également grandement le travail. Le tableau ci-dessous indique les conventions utilisées pour désigner les touches des claviers Mac et Windows.*

Touche Mac	Notation	Touche PC	Notation
Cmde ⌘	⌘	Contrôle	Ctrl
Option (alt)	⌥	Alt	Alt
Majuscule	⇧	Shift ou ⇧	⇧
Contrôle	ctrl	*Cette touche n'existe pas.*	

Attention : je parlerai de l'utilisation de la touche Efface *(parfois appelée Backspace et située au-dessus de la touche* ↵ *).*

Introduction

Ce livre comporte 100 ateliers qui vous expliqueront en quelques étapes simples comment réaliser diverses opérations sur vos photos, tout en privilégiant la réversibilité du travail et parfois sa localisation.

En démarrant par la gestion des images et leur traitement par Camera Raw, ce livre aborde de nombreuses techniques de travail de la photo comme le recadrage et le redimensionnement, la correction des tonalités et des couleurs, les retouches de portraits et d'autres types d'images ou encore des photomontages. Pour terminer, quelques éléments vous seront dévoilés pour automatiser les travaux répétitifs.



Les ressources du livre sont disponibles à la page de l'ouvrage à l'adresse suivante : http://www.editions-eyrolles.com*. L'icône ci-contre signale le téléchargement.*

Vous pouvez m'écrire pour me poser des questions sur ce logiciel à l'adresse : pierrelabbe@yahoo.com*, ou découvrir sur* experts-graphiques.com *les dernières astuces du moment.*

Et maintenant, bonne lecture !

Pierre Labbe

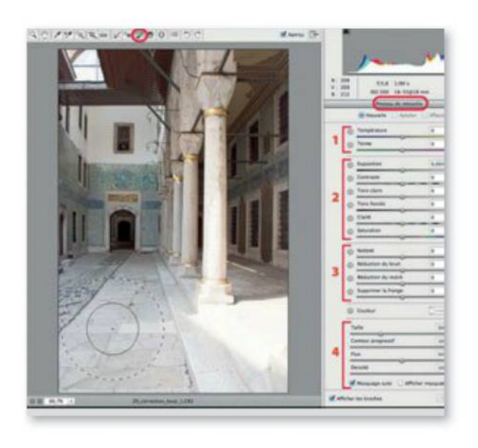


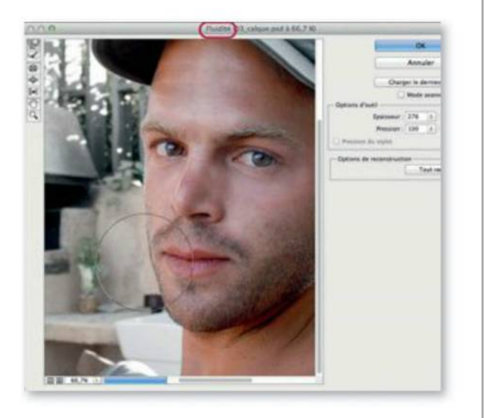


Table des matières



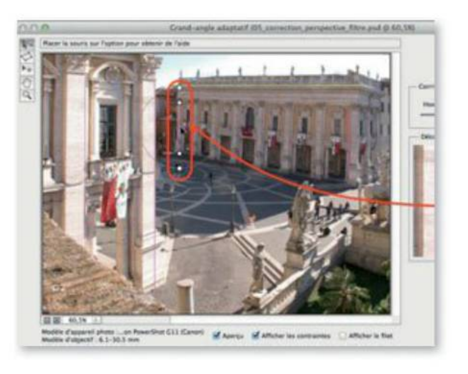








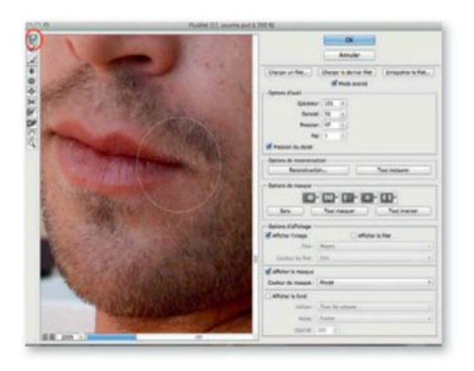














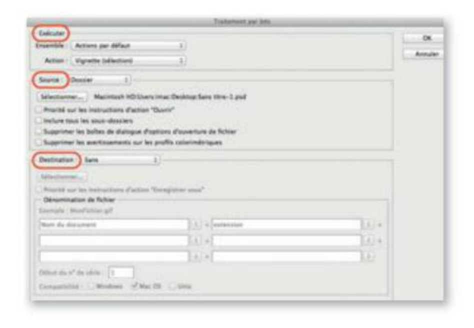
CHAPITRE 7 Corriger les couleurs 183

CHAPITRE 8 Retoucher les portraits 201

CHAPITRE 9 Réaliser des retouches et des photomontages 255













1. Gérer les photos avec Bridge

Avec l'abonnement Creative Cloud, la version CC de Bridge n'est plus installée automatiquement avec Photoshop CC. Il fait l'objet d'une installation distincte à partir du panneau Creative Cloud. Bridge, compagnon indispensable de Photoshop, propose de nombreuses fonctionnalités indépendantes de celles de Photoshop. Bridge n'a pas évolué depuis quelques versions mais il s'avère très intéressant au niveau de la gestion des images. Il permet de les importer, les copier ou déplacer, les afficher, les trier et les réunir dans une collection, leur affecter des étiquettes pour les repérer plus facilement ou pour filtrer leur affichage. Bridge permet également d'ajouter des métadonnées ou encore de changer les noms des images.

Parmi les autres fonctionnalités, il est possible d'ouvrir les photos dans Photoshop ou dans Camera Raw, d'appliquer directement certains traitements de Photoshop (par exemple créer une planche-contact, lancer une correction de l'objectif, faire une fusion HDR…).

Nous allons examiner quelques-unes des fonctionnalités qui devraient vite rendre Bridge incontournable.

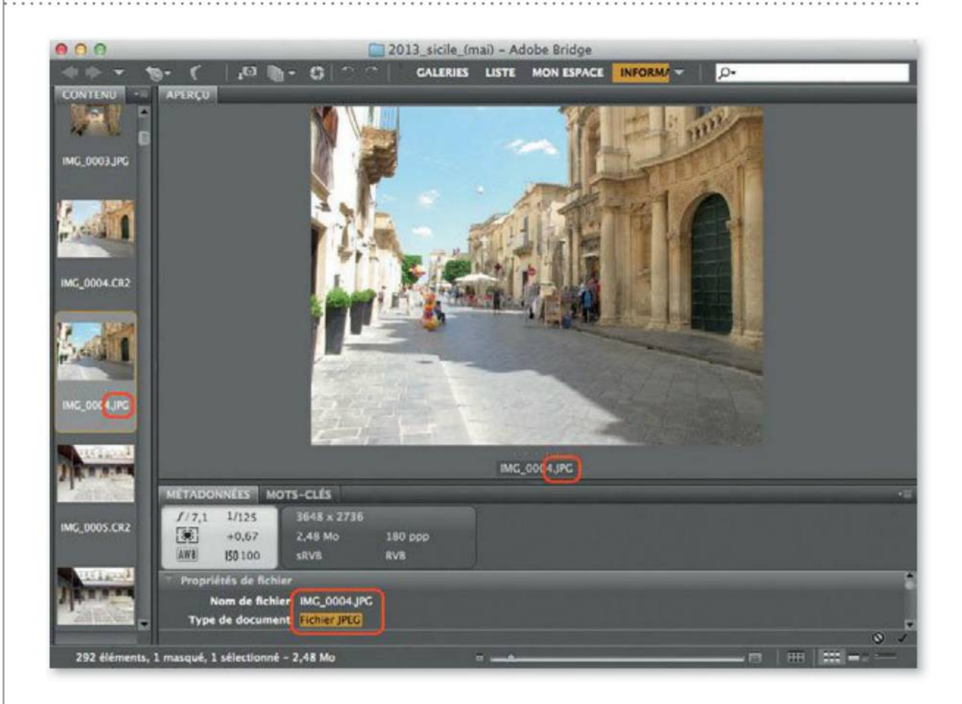
Se familiariser avec les formats JPEG, RAW et TIFF

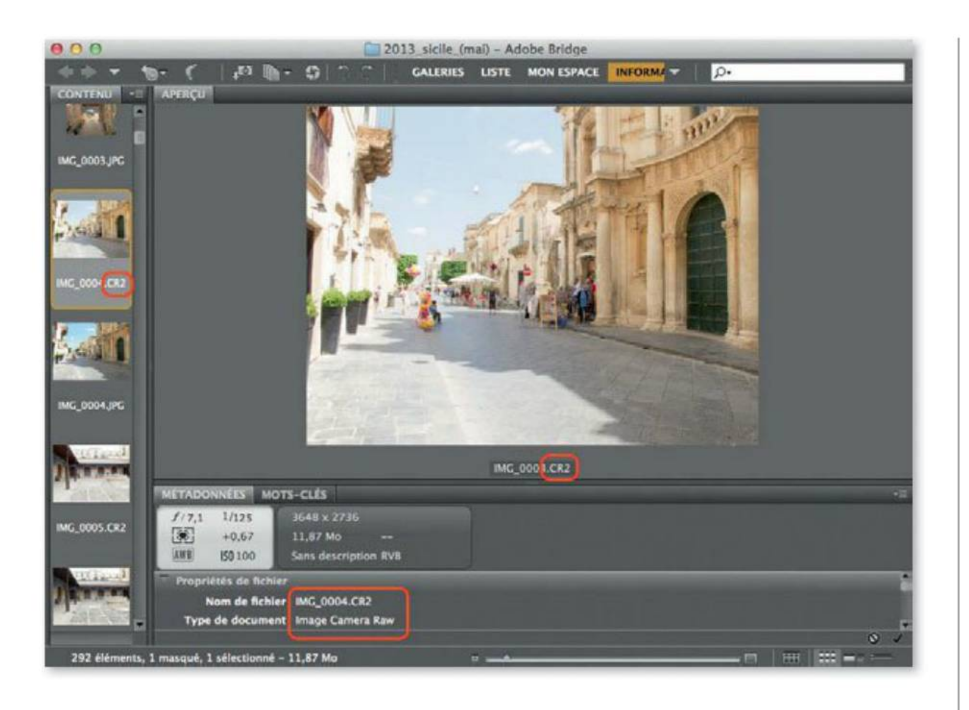
Les appareils photo numériques (ou APN) proposent le plus souvent trois formats d'images : JPEG, RAW et TIFF. Lequel faut-il choisir ? Et quels sont les avantages de l'un ou de l'autre ?

Le format JPEG

C'est le format le plus courant. Il utilise une compression très efficace mais destructive. Outre cette compression, l'image JPEG subit quelques traitements standards prédéfinis dans l'APN (réglage de la température des couleurs, accentuation…). Ce type d'image est directement utilisable et peut être transféré dans un e-mail ou utilisé dans un site web.

L'algorithme de compression provoque une perte d'information et peut donc entraîner une perte de qualité visible quand on utilise un taux de compression élevé ou sur certains types d'images. Les principaux avantages de ce format sont que le taux de compression réglable permet à l'utilisateur de trouver un compromis entre compression et qualité de l'image. En outre, une photo JPEG ne nécessite pas forcément de traitement particulier afin d'être utilisable.





Extension	Fabricant	Extension	Fabricant
.3fr	Hasselblad	.nef .nrw	Nikon
.arw	Sony	.orf	Olympus
.crw .cr2	Canon	.ptx .pef	Pentax
.dng	Adobe	.raf	Fuji
.kdc	Kodak	.x3f	Sigma
.mrw	Minolta	.rw2	Panasonic

Extensions des fichiers RAW.

Le format RAW

Il s'agit d'un format brut, c'est-à-dire que l'image n'a subi aucun traitement dans l'APN (ni compression, ce qui crée un fichier plus lourd). En revanche, elle devra impérativement être développée dans Camera Raw. En plus d'un nombre de couleurs plus élevé (codage jusqu'à 16 bits, le plus souvent 12), le fichier RAW contient de nombreuses informations, dont des renseignements propres au boîtier (marque, modèle, type d'objectif, etc.), des données de prise de vue (réglages d'exposition, de vitesse, d'ouverture, etc.) ou données EXIF (dont certaines sont également présentes dans le fichier JPEG).

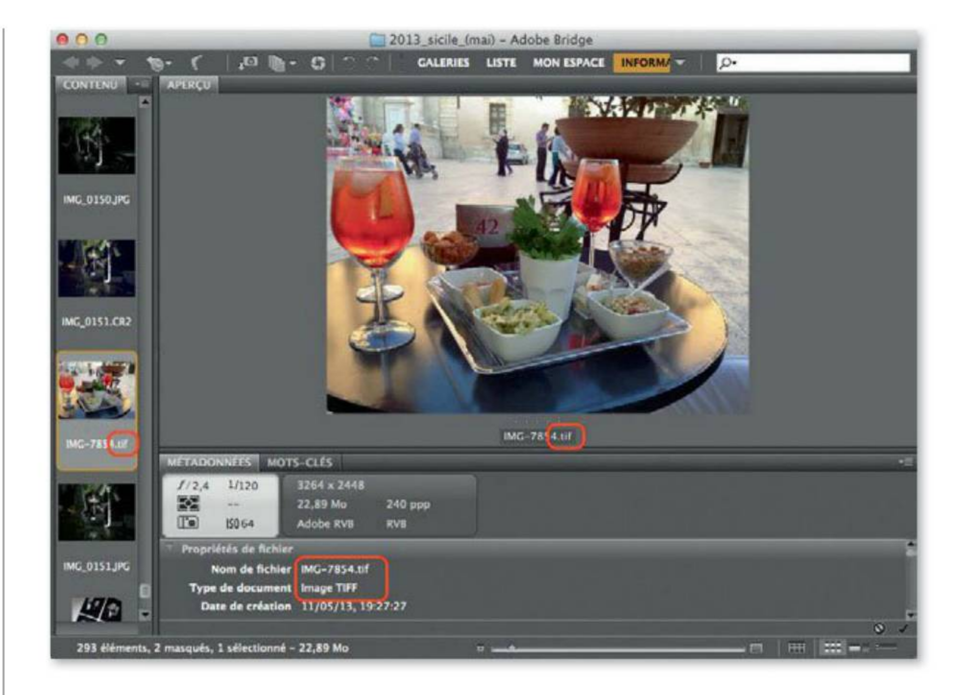
Des trois formats, JPEG, RAW et TIFF, c'est le RAW qui offre le maximum de possibilités de traitements (tel que le choix du point blanc, l'espace couleur, etc.). Ces derniers, réalisés dans Camera Raw, n'étant pas destructifs permettent de considérer l'image RAW comme un négatif numérique (équivalent du négatif argentique).

Parmi les inconvénients, il faut signaler qu'à la prise de vue l'enregistrement du fichier RAW sur la carte est plus long (d'où une cadence moins élevée en mode rafale) et qu'il ne peut pas être distribué (dans un e-mail, un site web ou un labo de tirage numérique) sans avoir subi un traitement pour créer un fichier JPEG. Avec certains APN, l'image RAW peut être accompagnée d'une seconde image au format JPEG.

Le format TIFF

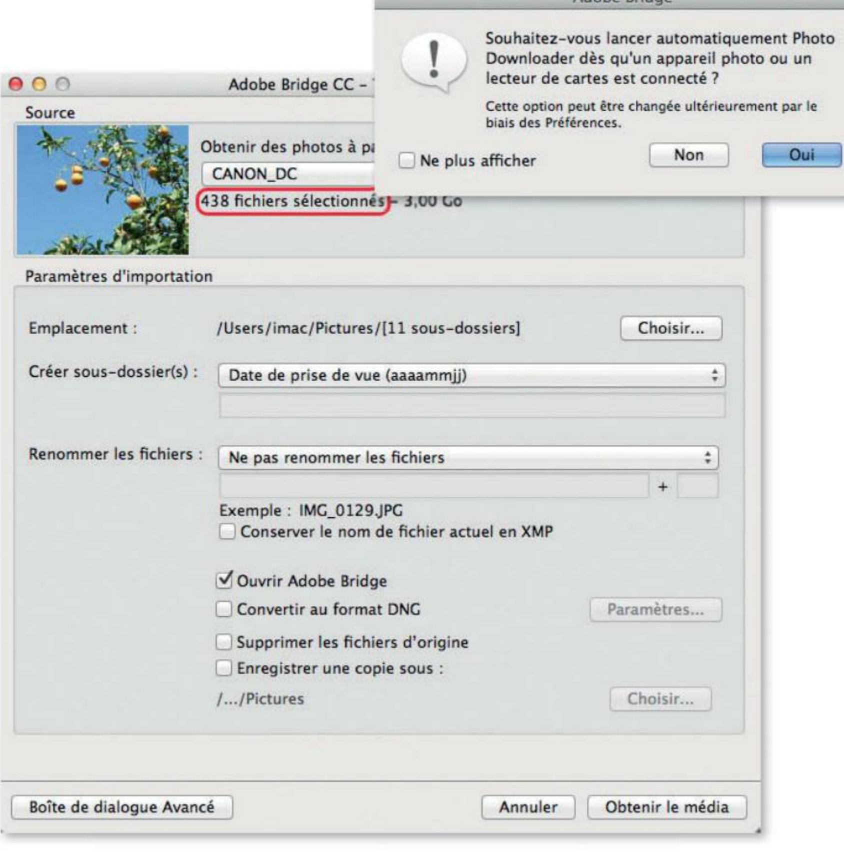
Le format TIFF est un ancien format graphique ; il permet de stocker des images bitmap de taille importante avec une compression sans perte. Encore proposé comme format d'écriture sur certains APN, il est le plus souvent abandonné au profit du RAW avec lequel il présente plusieurs ressemblances, notamment au niveau du codage des couleurs (jusqu'à 16 bits). Comme le JPEG, il peut être lu par la majorité des logiciels de traitement d'image.

Lors de la prise de vue, le TIFF est pénalisé par le poids des fichiers qu'il produit (supérieur à celui d'un fichier RAW).



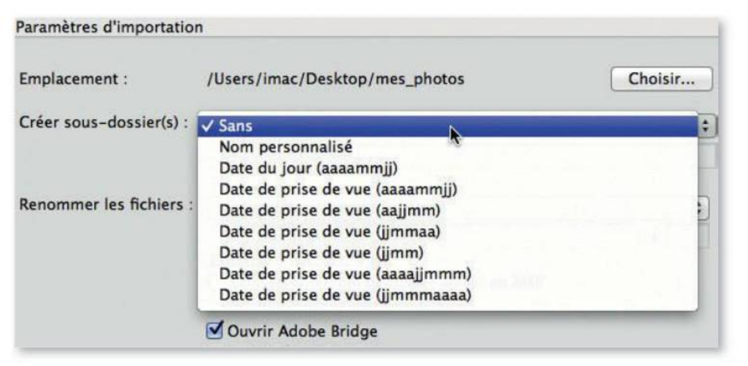
Importer des photos depuis l'APN

Bridge permet de faciliter le transfert de vos photos du boîtier vers votre ordinateur. Des fonctions d'automatisation ont été intégrées pour rendre cette tâche plus rapide. Voici comment utiliser Bridge pour récupérer les photos.



ÉTAPE 1

Si vous connectez un lecteur de carte mémoire (ou un APN *via* un câble USB) à votre ordinateur, et lancez la commande **Obtenir des photos de l'appareil photo** (par le menu **Fichier** ou l'icône) de Bridge, celui-ci lancera **Photo Downloader**. Cependant, avant de procéder au téléchargement du contenu de la carte, Bridge propose d'effectuer cette opération de manière automatique. Dans la fenêtre qu'il affiche, Bridge indique le nombre de fichiers présents sur la carte et présente quelques options pour gérer le transfert des images.

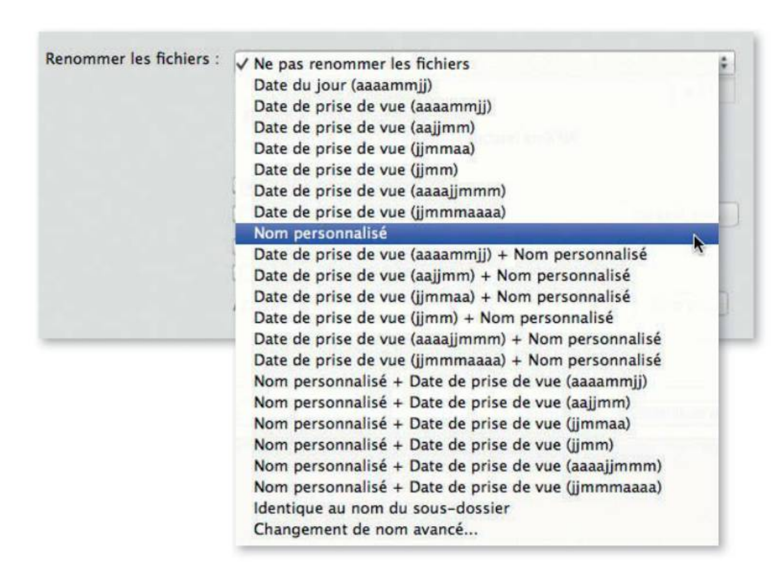


ÉTAPE 2

À la rubrique **Emplacement**, spécifiez le dossier du disque dans lequel les images doivent être transférées. La rubrique **Créer sous-dossier(s)** propose, à l'aide d'un menu déroulant, la création de sous-dossiers qui contiendront les photos triées par date de prise de vue selon le format choisi.

ÉTAPE 3

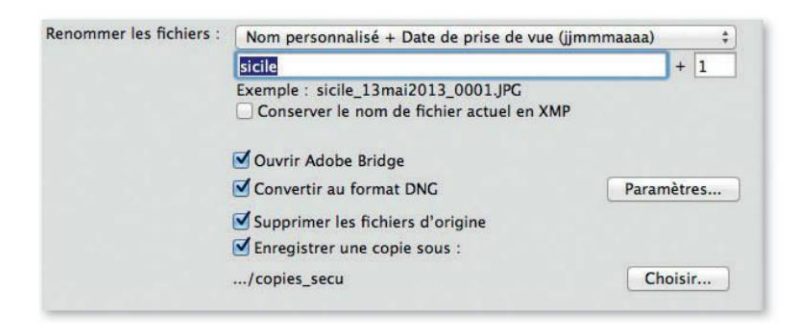
Les fichiers peuvent être renommés lors du transfert vers votre ordinateur. Photo Downloader met à votre disposition un menu local pour choisir parmi différents formats de nom utilisant les dates de prise de vue. Ce nom peut être personnalisé (avec ou sans la date de prise de vue) et associé à un numéro incrémenté automatiquement.

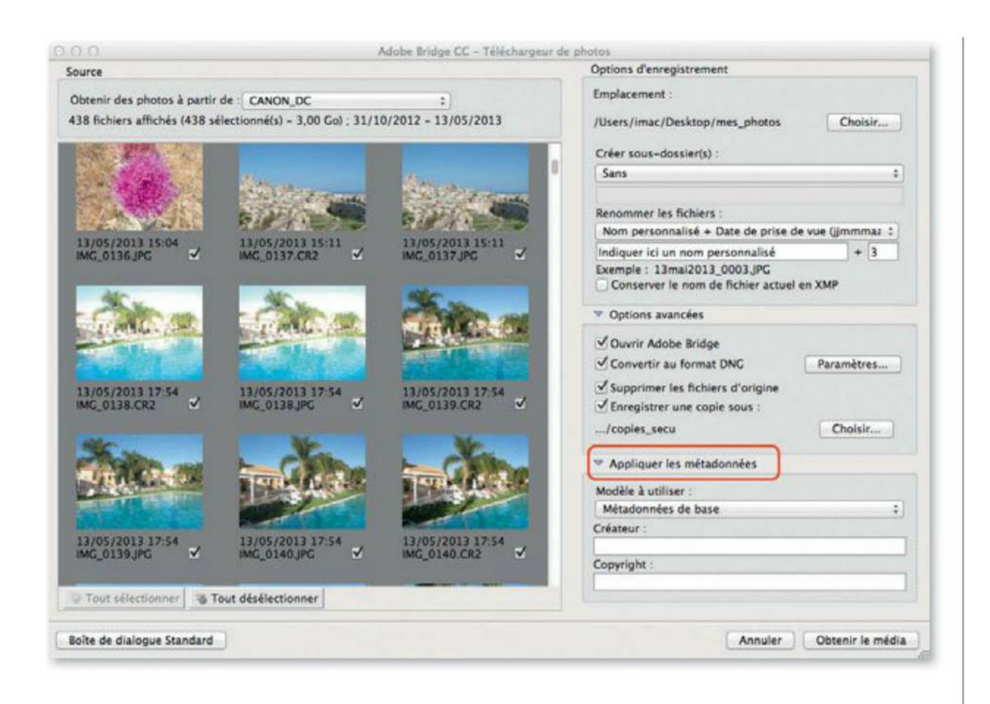


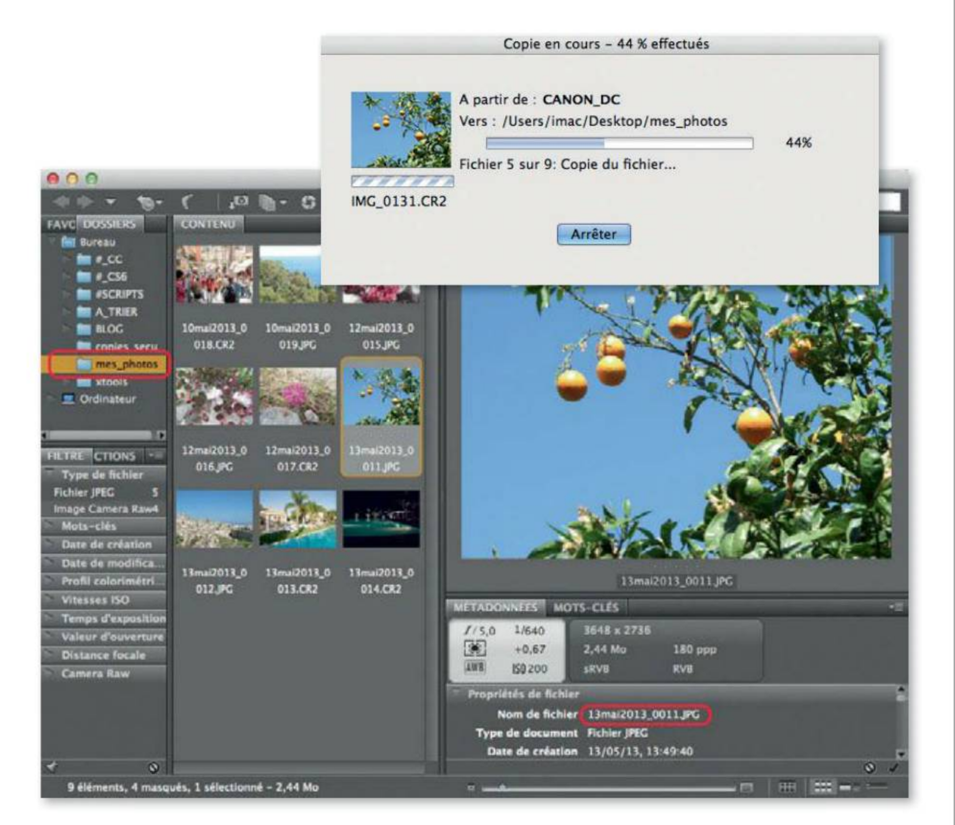
ÉTAPE 4

Le bas du panneau propose différents réglages pour afficher les fichiers dans une nouvelle fenêtre de Bridge, les convertir en DNG (qui constitue un format d'archivage pour les fichiers RAW qui sera lisible par Camera Raw) ou les supprimer de la carte (afin de la vider) ; dans ce cas, un message demandera une confirmation.

Si vous avez converti les images en DNG, vous pouvez en obtenir une copie de travail (ou de sécurité) avec le format initial dans un dossier à spécifier.







ÉTAPE 5

Avant de cliquer sur le bouton **Obtenir le média**, cliquez sur le bouton **Boîte de dialogue Avancé** (il deviendra **Boîte de dialogue Standard**) pour sélectionner les photos à transférer.

La partie droite reprend les options d'enregistrement de la fenêtre d'importation précédente (destination, nommage, etc.) et ajoute quelques options concernant les métadonnées dont un modèle, préparé dans Bridge, peut être affecté à partir d'un menu déroulant. La fenêtre permet également de spécifier le nom du créateur ainsi qu'un copyright (s'ils n'ont pas été définis dans le modèle).

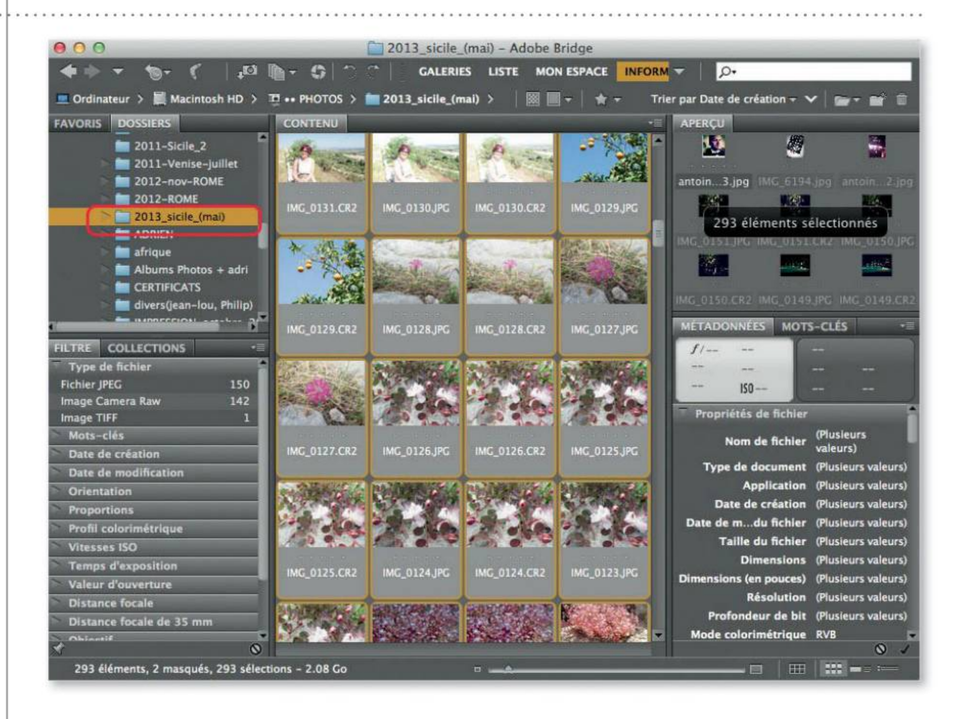
La partie gauche de la nouvelle fenêtre affiche (toutes sélectionnées) les vignettes des images à importer. Libre à vous de les désélectionner pour ne choisir que celles que vous souhaitez transférer. En cliquant sur le bouton **Obtenir le média**, elles apparaîtront affichées dans Bridge (voir ci-contre) si vous avez coché l'option **Ouvrir Adobe Bridge**.

Sauvegarder l'album des photos téléchargées

Quand vous réalisez des séries de photos numériques, il est impératif de créer des sauvegardes de vos fichiers sur différents supports, tels que des clés USB ou des cartes SD de capacité suffisante ou encore des disques durs externes. Selon la quantité de photos, on peut également envisager d'en placer une copie dans le cloud en utilisant un service comme celui du Creative Cloud d'Adobe ou ceux d'autres systèmes équivalents.

ÉTAPE 1

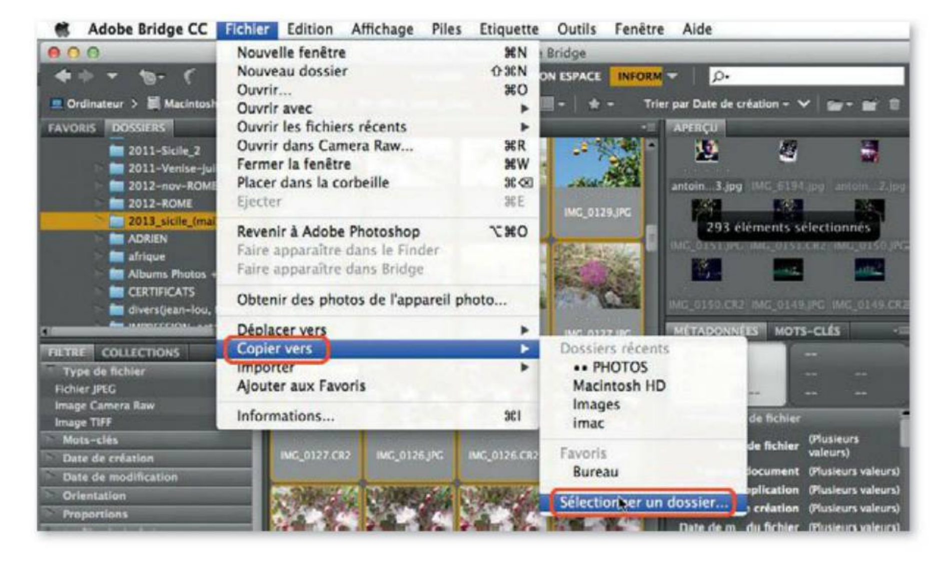
Dans Bridge, à partir de l'onglet **Dossiers** (disponible dans la partie gauche), ouvrez le dossier contenant les images à sauvegarder de manière que leurs vignettes s'affichent dans la partie centrale constituée par l'onglet **Contenu**. Cliquez sur une des vignettes et lancez la commande **Tout sélectionner** du menu **Édition** (ou au clavier, tapez ⌘A [Ctrl A]) : les vignettes apparaissent alors encadrées.



ÉTAPE 2

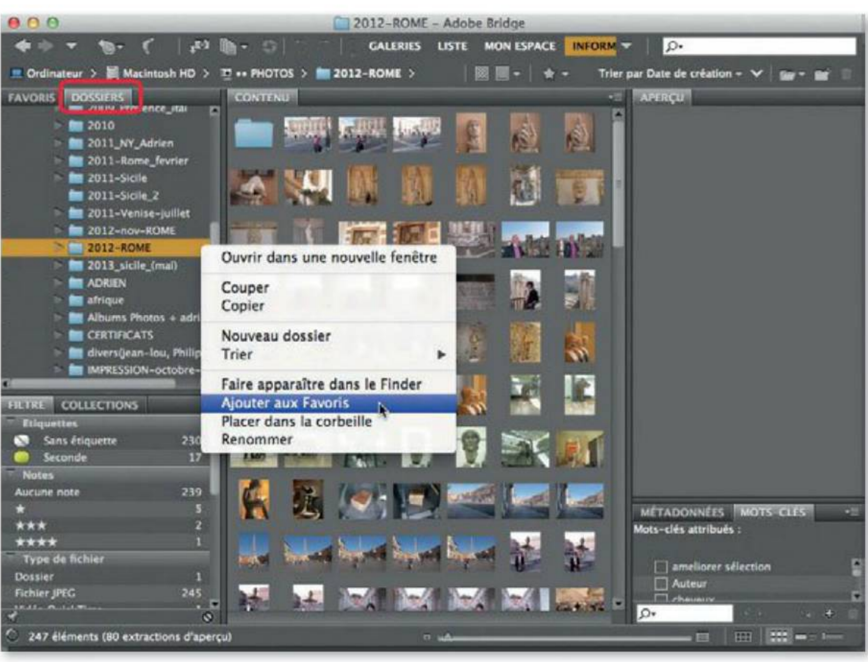
Dans le menu **Fichier**, choisissez la commande **Copier vers** (également disponible par clic droit sur une vignette), puis sélectionnez un dossier si celui-ci n'apparaît pas dans la liste des dossiers récents. Dans la fenêtre qui s'affiche, spécifiez une destination de sauvegarde ; cela peut être une clé USB, un disque externe, etc.

> **NOTE** *Gardez précieusement ce support de secours, il vous permettra de retrouver vos photos en cas de problème avec votre ordinateur.*



Afficher les images en aperçu

Bridge propose un onglet ***Contenu*** *dans lequel il présente les éléments que contient le dossier sélectionné. Ces éléments s'affichent sous forme de vignettes que l'on peut agrandir ou réduire. D'autres moyens sont à votre disposition pour mieux voir les photos : les aperçus et le diaporama. Examinons le cas des aperçus.*



ÉTAPE 1

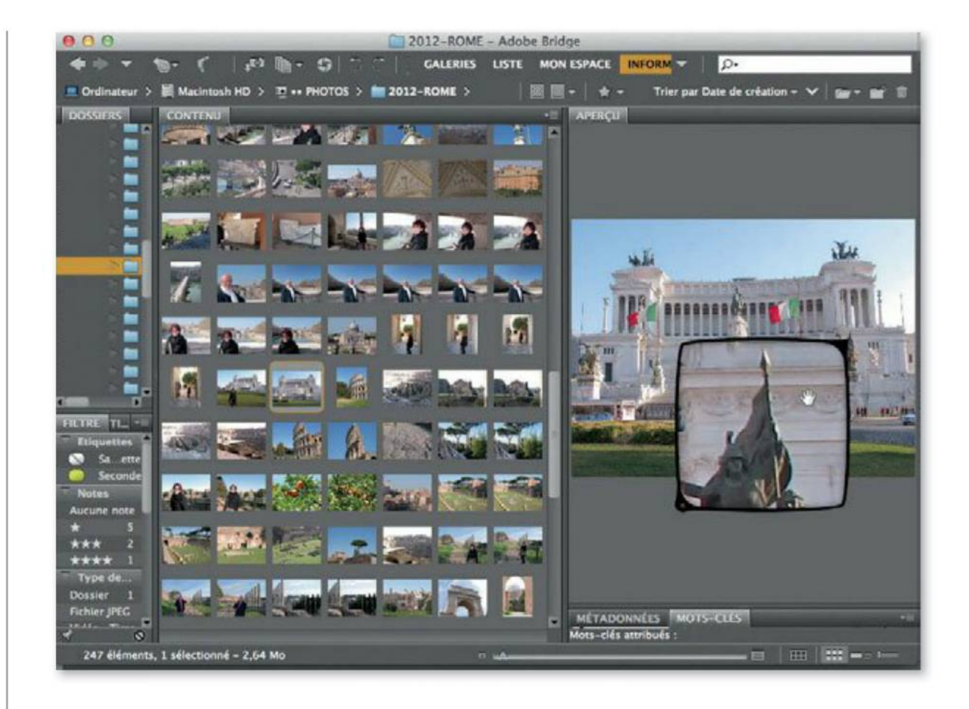
Par l'intermédiaire de l'onglet **Dossier**, naviguez dans le disque pour sélectionner le dossier contenant les photos à visualiser. Par clic droit, ce dossier pourra être ajouté aux favoris et deviendra accessible *via* l'onglet **Favoris**. Dans tous les cas, l'onglet **Contenu** montrera les vignettes des photos du dossier dont la taille s'agrandit ou se réduit en tapant ⌘ + [Ctrl +] ou ⌘ – [Ctrl –].

ÉTAPE 2

Si vous sélectionnez une vignette en cliquant dessus, ou plusieurs par ⇧ clics (ou ⌘ [Ctrl] clics si elles ne sont pas contiguës), Bridge affiche la sélection en plus grand dans l'onglet **Aperçu**. Avec les touches fléchées (vers la droite ou vers la gauche) vous pouvez visualiser la suivante ou la précédente.

ÉTAPE 3

Si vous amenez la souris sur l'aperçu, l'outil **Loupe** (marqué d'un signe +) devient actif. En cliquant sur chaque photo visible vous affichez une zone d'aperçu qui révélera des détails. Vous pouvez glisser cette zone sur l'image. En tapant la touche +, les détails sont agrandis (jusqu'à 800 %) ; avec la touche –, ils seront réduits (jusqu'à 100 %, mimimum). Si vous passez à une autre vue, la zone de détails reste affichée sur la nouvelle photo, elle disparaîtra en cliquant dessus.



ÉTAPE 4

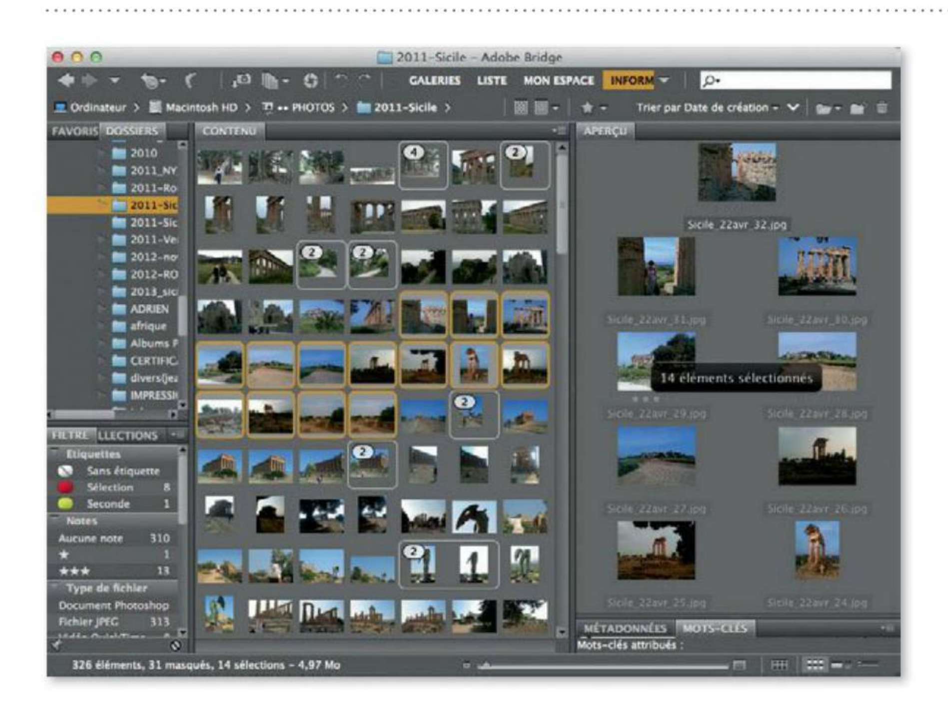
Au lieu de visualiser la photo dans l'onglet **Aperçu**, Bridge peut la montrer en plein écran (et masquer tous les autres programmes), pour cela, pressez la touche Espace. Vous pouvez alors zoomer la photo en tapant la touche + : le taux d'affichage apparaît en haut de l'écran (avec la touche –, ce taux se réduit) ; vous pouvez également glisser la zone visualisée.

De plus, en tapant la touche Flèche à droite (ou à gauche), vous affichez la photo suivante (ou précédente). Cette technique permet d'utiliser Bridge en tant que diaporama manuel. Le programme propose un autre diaporama que nous allons découvrir maintenant.



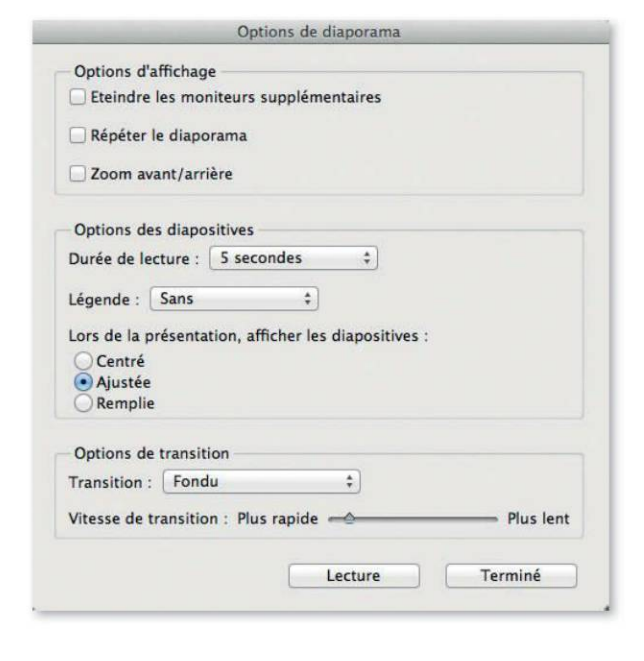
Afficher les images en diaporama

*En plus des aperçus, Bridge dispose d'un mode d'affichage intéressant que constitue le mode **Diaporama**. Les photos pourront y défiler de manière automatique ou manuelle, tout en gardant la possibilité de zoomer la photo affichée.*



ÉTAPE 1

Par défaut, le mode **Diaporama** affectera toutes les photos affichées dans l'onglet **Contenu** ; cependant, l'affichage peut être limité à un certain nombre de photos si vous avez sélectionné leur vignette.



ÉTAPE 2

Avant de lancer le diaporama, vous pouvez régler ses options avec la commande **Options de diaporama** du menu **Affichage** (au clavier, ⇧⌘L [⇧Ctrl L]). Parmi les options, vous pouvez régler la durée d'affichage de la vue mais il sera possible d'utiliser les touches fléchées pour passer à la suivante ou revenir à la précédente. Une légende (visible en bas de l'écran et principalement constituée par le nom du fichier), peut être ajoutée ainsi qu'un fondu (plus ou moins rapide).

ÉTAPE 3

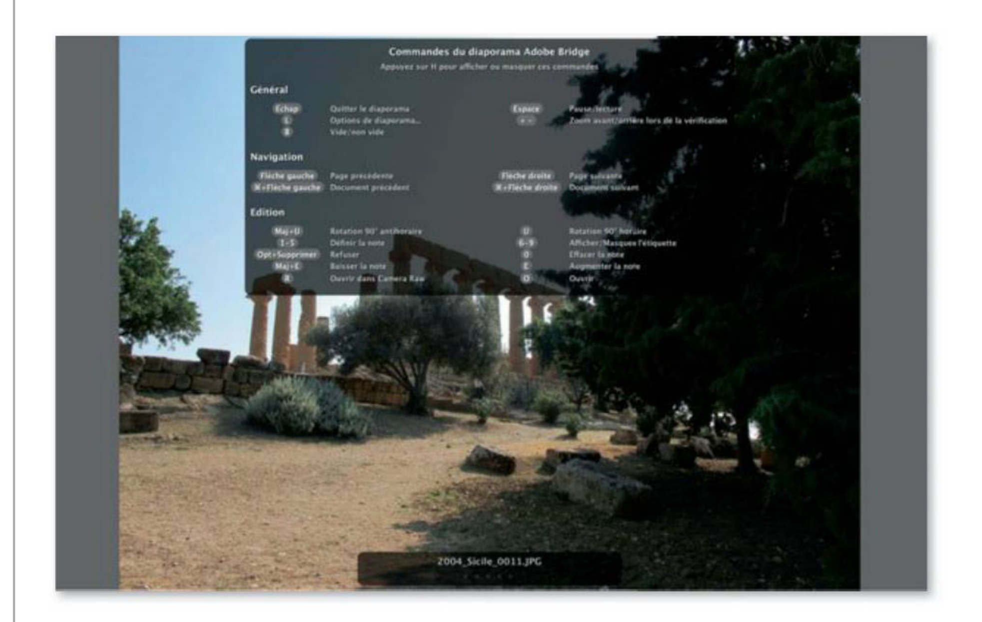
Le mode **Diaporama** peut être lancé depuis la fenêtre d'options (avec le bouton **Lecture**) ou par la commande **Diaporama** du menu **Affichage**. Dans les deux cas, il peut être arrêté en tapant la touche esc [Échap] ou mis en pause (puis relancé) avec la touche Espace.

Comme avec le mode **Aperçu plein écran**, vous pouvez zoomer une zone avec la touche + (dézoomer avec la touche – ou par clic sur l'image) ou glisser la loupe montrant la zone agrandie.



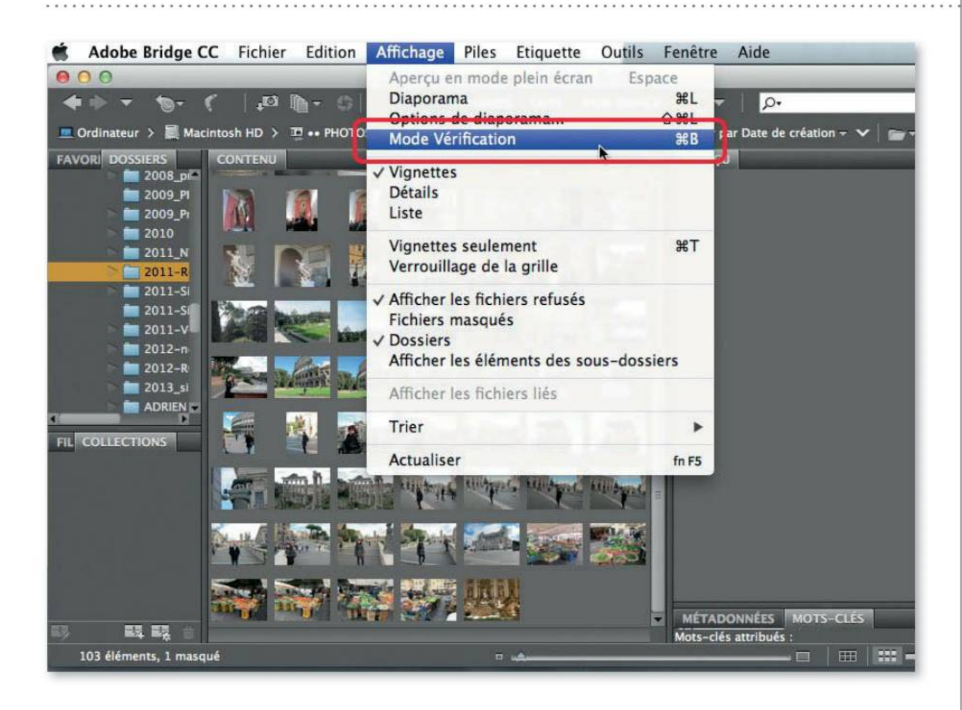
ÉTAPE 4

Quand le mode **Diaporama** est actif, tapez la touche H pour afficher les commandes de gestion du diaporama (tapez à nouveau cette lettre pour les faire disparaître).



Lors de la première visualisation de vos photos (avec l'aperçu ou le diaporama), vous avez peut-être constaté que certaines, plus que d'autres, méritent d'être conservées, privilégiées ou traitées de façon particulière. Bridge propose à cette fin une fonctionnalité, le mode ***Vérification****, qui permet de trier rapidement vos photos afin d'en définir certaines comme collection pour les retrouver plus facilement.*

Trier et créer une collection avec le mode Vérification



ÉTAPE 1

Si aucune sélection n'est faite dans l'onglet **Contenu**, le mode **Vérification** utilisera toutes les photos ; cependant, vous pouvez réduire l'étendue de son application à un nombre limité de photos en les sélectionnant (par ⇧ clics ou ⌘ [Ctrl] clics). Pour lancer ce mode, utilisez la commande **Mode Vérification** du menu **Affichage** (au clavier, tapez ⌘ B [Ctrl B]).



ÉTAPE 2

Le mode **Vérification** affiche plein écran un carrousel des photos sélectionnées. Le bas de l'écran propose des commandes de gestion de ce mode. Sur la gauche de l'écran, les flèches (gauche et droite) permettent de passer d'une vue à l'autre, et la flèche vers le bas, d'éliminer la photo du carrousel. Sur la droite de l'écran, la première icône, ▣, active la loupe (comme avec les aperçus), la deuxième place toutes les images restées affichées dans une collection et la dernière ferme le mode pour retourner dans Bridge.

ÉTAPE 3

Certaines opérations du mode **Vérification** peuvent être réalisées avec les touches du clavier ; pour consulter les commandes et les touches disponibles, tapez la touche H.

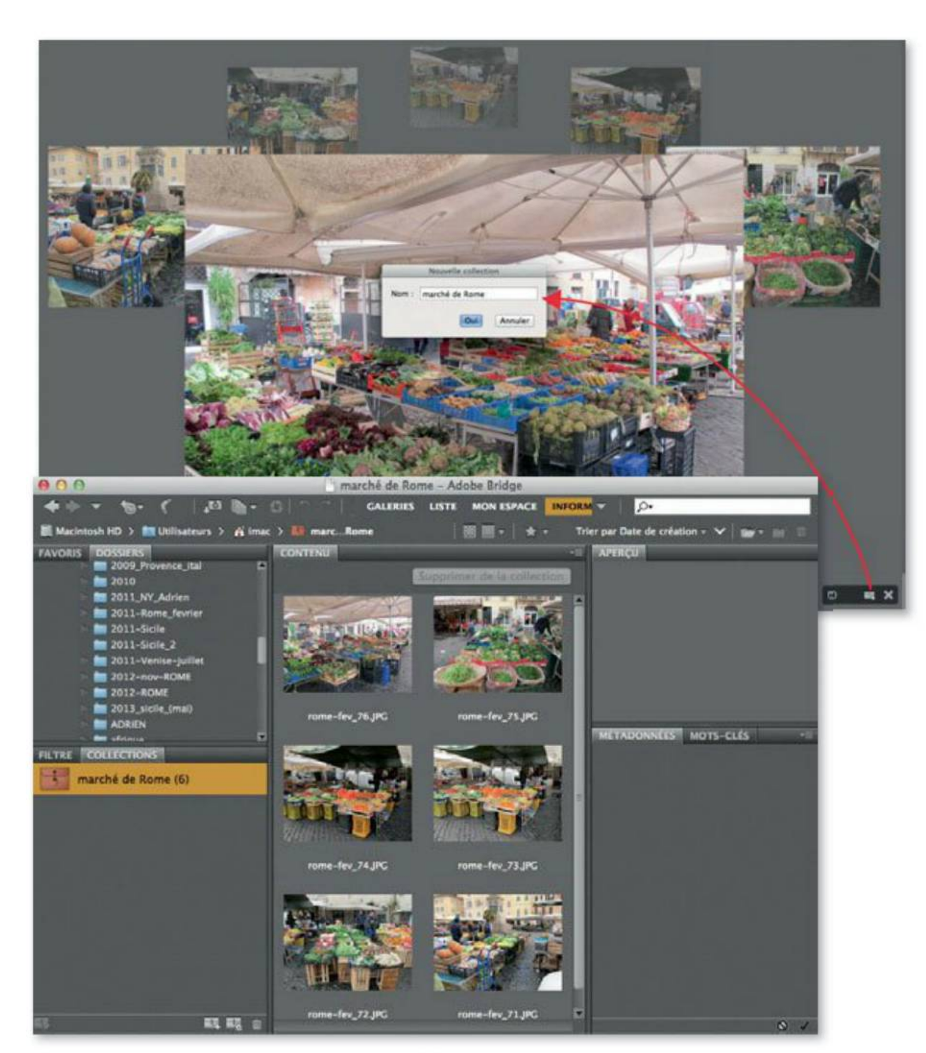
> **ASTUCE** *Si vous avez éliminé une photo du carrousel en tapant la touche* Flèche vers le bas, *vous pouvez la faire réapparaître en tapant la touche* Flèche vers le haut *(mais à condition de ne pas avoir affiché la photo suivante).*



ÉTAPE 4

Quand le carrousel ne montre plus que les photos qui vous intéressent, tapez la touche C ou cliquez sur l'icône [icône] pour créer une collection (à nommer) dont les éléments apparaîtront affichés dans le panneau **Contenu** de Bridge et qui sera listée dans son panneau **Collections**.

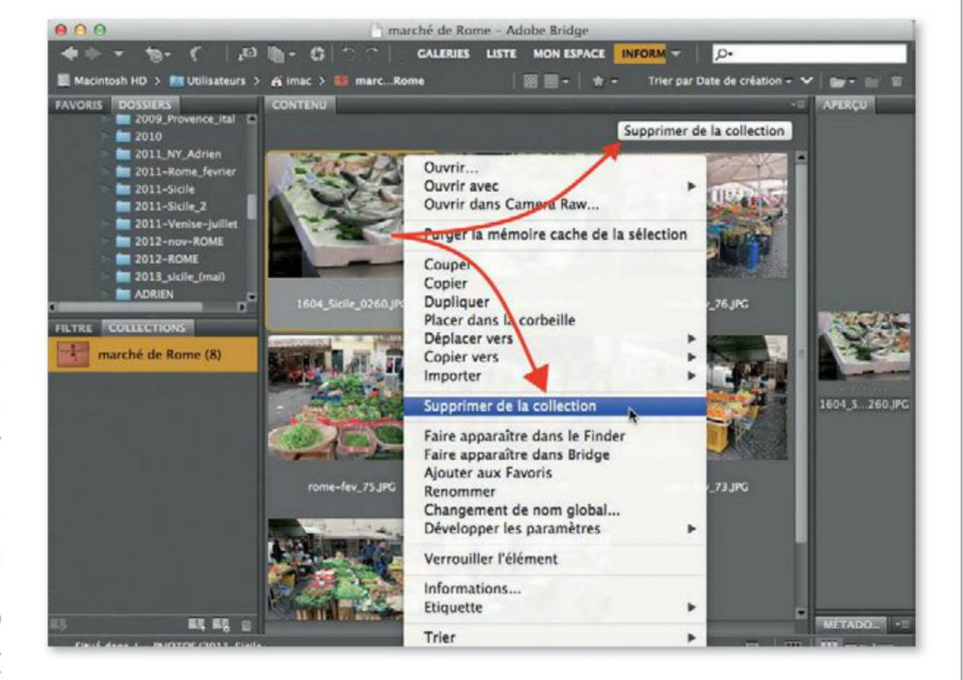
Une collection n'est pas constituée d'une copie des fichiers, il ne s'agit seulement que d'une visualisation des chemins d'accès au fichier. Utilisez la commande **Copier vers** si vous souhaitez placer une copie des photos de la collection dans un dossier particulier.





ÉTAPE 5

Pour ajouter une photo (de n'importe quel dossier) dans une collection, sélectionnez sa vignette dans l'onglet **Contenu** et glissez-la sur l'icône de la collection dans l'onglet **Collections** (le nombre d'images sera mis à jour à l'issue du glissement). La photo fait désormais partie de la collection mais reste dans son dossier initial : ce n'est que son chemin qui est mémorisé dans la collection.



ÉTAPE 6

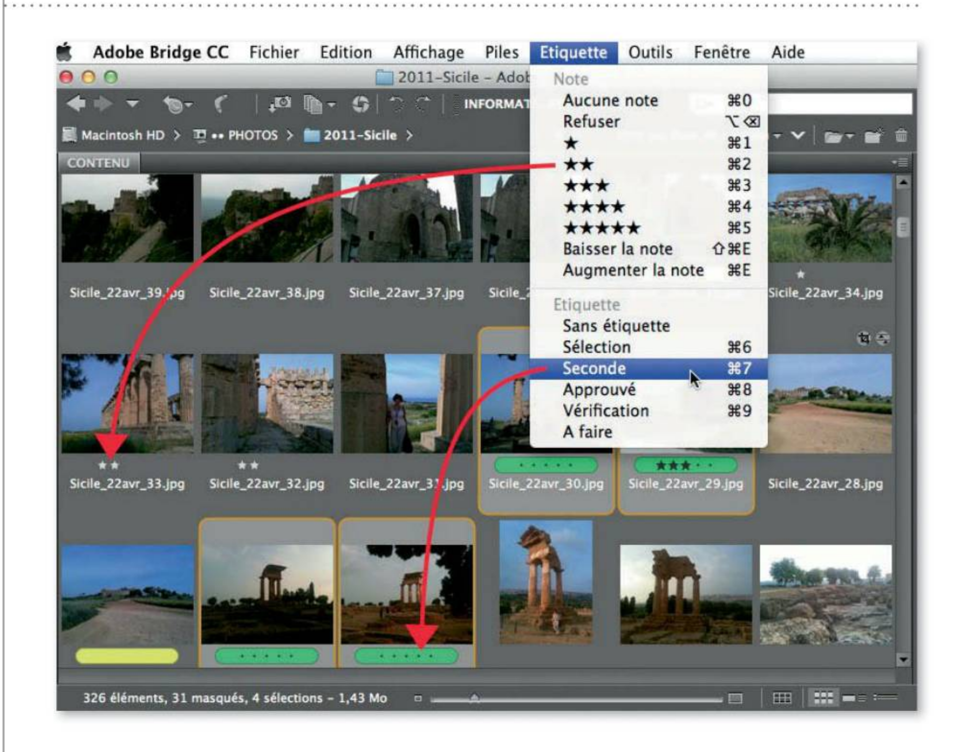
Pour supprimer une photo d'une collection, affichez la collection, cliquez sur la photo à enlever de la collection et cliquez sur le bouton **Supprimer de la collection** ou lancez la commande par clic droit : la photo ne fera plus partie de la collection mais n'est pas supprimée dans son dossier initial.

Ajouter et utiliser des étiquettes ou des notes

*Afin de les repérer plus facilement et d'utiliser des filtres d'affichage de l'onglet **Filtre**, Bridge permet d'affecter aux photos une étiquette colorée ou une note (sous forme d'une à cinq étoiles). Ces opérations se réalisent dans l'onglet **Contenu**, dans le **Diaporama**, dans le mode **Vérification**, encore lors de l'aperçu plein écran.*

ÉTAPE 1

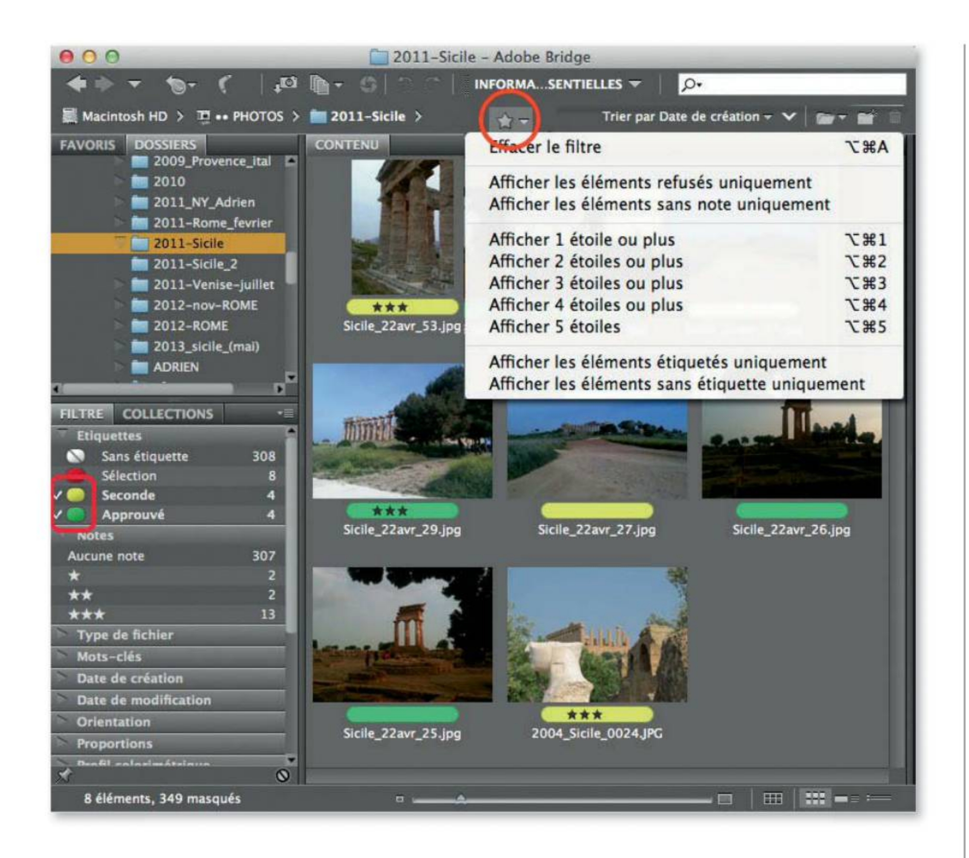
Dans l'onglet **Dossiers**, sélectionnez le dossier voulu pour afficher son contenu dans l'onglet **Contenu**. Éventuellement, tapez la touche Tabulation (⇄ [⇥]) pour masquer temporairement les autres onglets. Sélectionnez les vignettes auxquelles vous souhaitez affecter une étiquette ou une note et lancez l'option voulue dans le menu **Étiquette** : celui-ci montre les raccourcis clavier utilisables ; les options **Aucune note** ou **Sans étiquette** permettent de supprimer l'élément qui aurait été précédemment ajouté.



ÉTAPE 2

Si les images sont affichées dans le mode **Vérification** ou **Diaporama**, tapez directement un chiffre de 1 à 5 pour affecter une note et, de 6 à 9, pour une étiquette (ci-contre on a tapé 3, puis 7). Tapez 0 pour effacer la note et retapez le chiffre de 6 à 9 pour supprimer l'étiquette affectée.





ÉTAPE 3

Pour ne garder affichées que les photos ayant une étiquette (ou une note) particulière, utilisez l'onglet **Filtre** et cochez les éléments à conserver (par ⌥ [Alt] clic sur une coche apparue, vous inversez l'affichage).

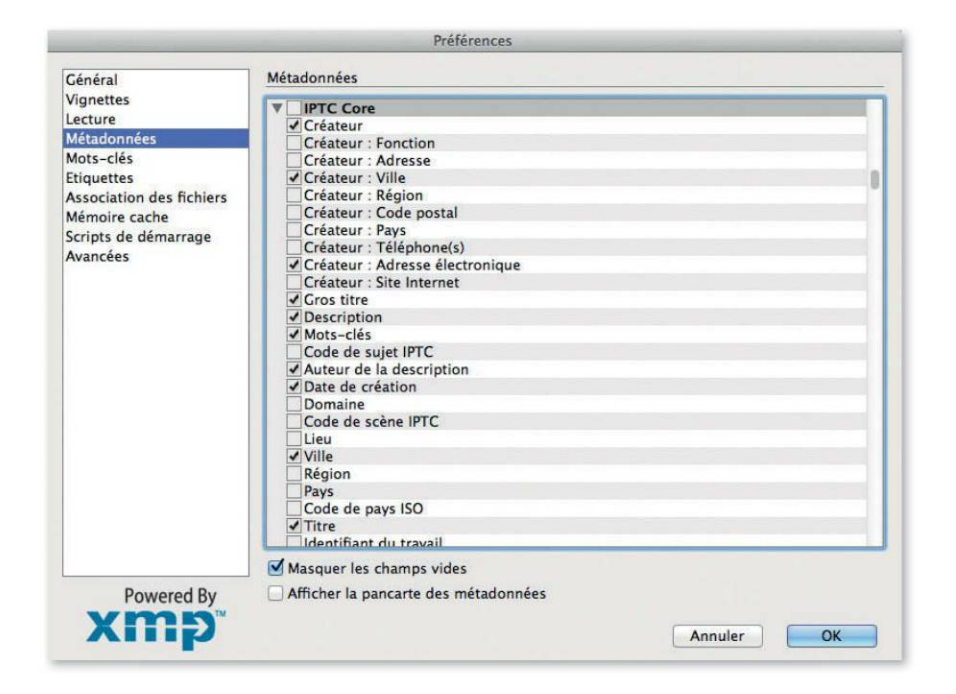
Vous pouvez également cliquer sur l'icône pour choisir les éléments à afficher en fonction de la note sélectionnée dans la liste qui apparaît.

Ajouter des informations (métadonnées et mots-clés)

Avec Bridge, vous pouvez ajouter à une photo (inscrire à l'intérieur du fichier) des éléments informatifs (titre, auteur, description…) : il s'agit des métadonnées (ou données IPTC que l'on peut compléter par des mots-clés). Par la suite, elles seront utilisées pour informer, classer, archiver, rechercher… ou encore, pour constituer des légendes. Afin de faciliter leur attribution, Bridge permet de créer un modèle de métadonnées qui regroupera les informations communes à vos photos.

ÉTAPE 1

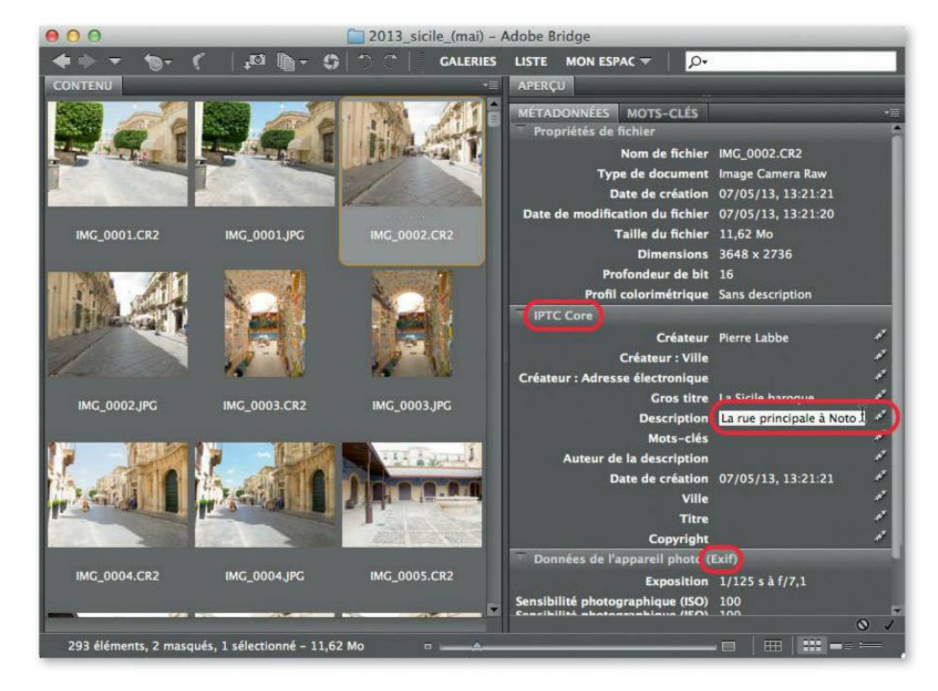
Les métadonnées se répartissent en plusieurs catégories : celles, non modifiables, ajoutées par l'APN à la prise de vue (données EXIF) et celles personnalisables (données IPTC). Bridge les affiche dans son onglet **Métadonnées**. Pour choisir celles qu'il montrera, commencez par afficher la fenêtre **Préférences** (⌘ K [Ctrl K]). À la rubrique **Métadonnées**, décochez les éléments qui ne devront pas apparaître dans Bridge, une réduction de leur nombre vous permettra de voir plus rapidement celles qui vous seront les plus utiles.

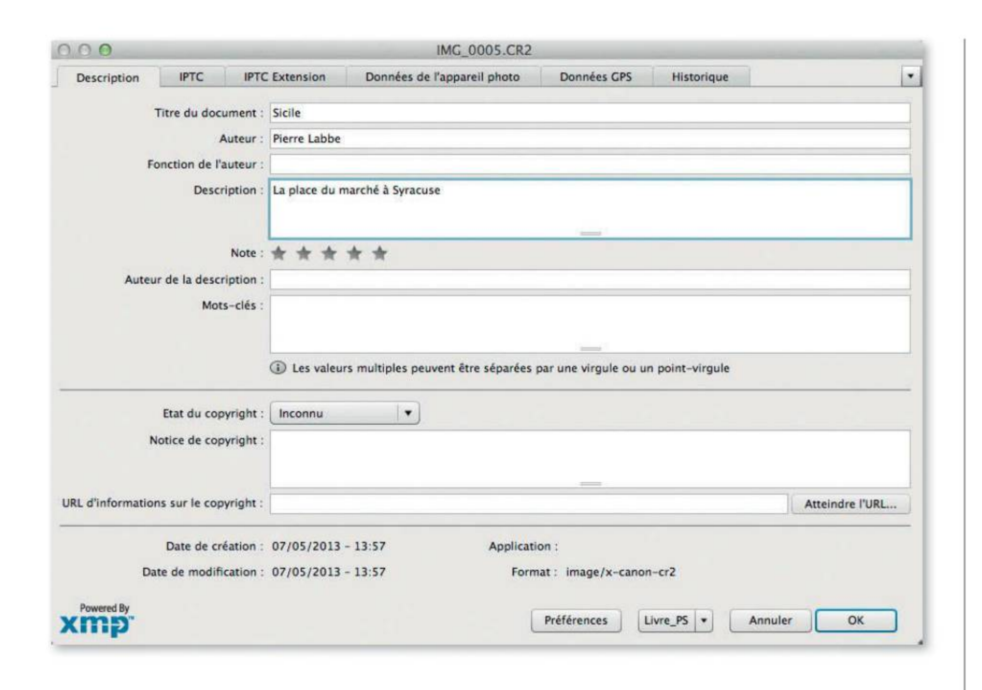


ÉTAPE 2

Dans l'onglet **Contenu**, sélectionnez la photo pour laquelle vous souhaitez renseigner les métadonnées. Affichez-les par le menu **Fenêtre**, puis **Volet Métadonnées** si elles n'étaient pas visibles.

Dans l'onglet **Métadonnées**, cliquez sur le champ à remplir, saisissez la donnée voulue et validez-la en cliquant sur l'icône ☑ située en bas à droite du panneau. Recommencez sur d'autres champs pour obtenir les métadonnées souhaitées.





ÉTAPE 3

Au lieu de remplir les métadonnées dans l'onglet **Métadonnées**, vous pouvez,une fois l'image sélectionnée dans l'onglet **Contenu**, afficher la fenêtre **Informations** (par le menu **Fichier** ou en tapant ⌘I [Ctrl I]).

Dans la fenêtre **Informations**, vous retrouvez l'ensemble des métadonnées (réparties dans plusieurs onglets : **Description**, **IPTC**…), il ne vous reste qu'à remplir les différents champs.

ÉTAPE 4

La sélection peut comporter plusieurs images qui partageront les mêmes métadonnées (celles déjà présentes et différentes afficheront « **(Plusieurs valeurs)** »). Pour faciliter la mise au point, vous pouvez créer un modèle de métadonnées. Celui-ci se prépare par la commande **Créer un modèle de métadonnées** du menu **Outils** (il sera partiellement rempli si une image ayant des métadonnées est sélectionnée).

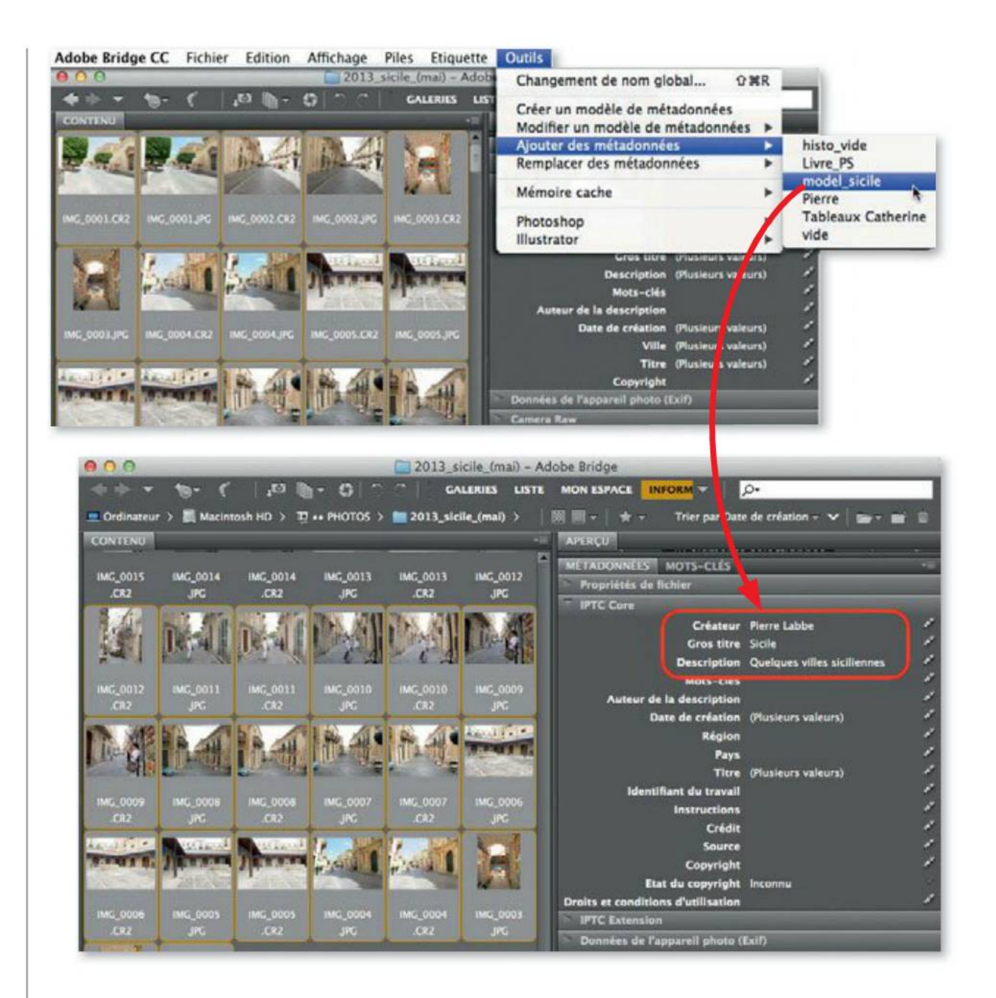
Créer un modèle de métadonnées
Nom de modèle : model_sicile
Sélectionnez les métadonnées à inclure dans ce modèle :
IPTC Core
Créateur : Pierre Labbe
Créateur : Fonction : Auteur
Créateur : Adresse
Créateur : Ville
Créateur : Région
Créateur : Code postal
Créateur : Pays
Créateur : Téléphone(s)
Créateur : Adresse électronique : pierrelabbe@yahoo.com
Créateur : Site Internet
Gros titre : Sicile
Description : Quelques villes siciliennes
Mots-clés
Code de sujet IPTC
Auteur de la description
Date de création : 07/05/13, 13:21:21
Domaine
Code de scène IPTC
Seules les propriétés sélectionnées seront ajoutées/modifiées dans ce modèle.
Propriétés sélectionnées : 5
Effacer toutes les valeurs
Annuler
Oui

ÉTAPE 5

Quand le modèle est terminé, sélectionnez les photos voulues dans l'onglet **Contenu** et lancez la commande **Ajouter de métadonnées** du menu **Outils** pour choisir le modèle voulu.

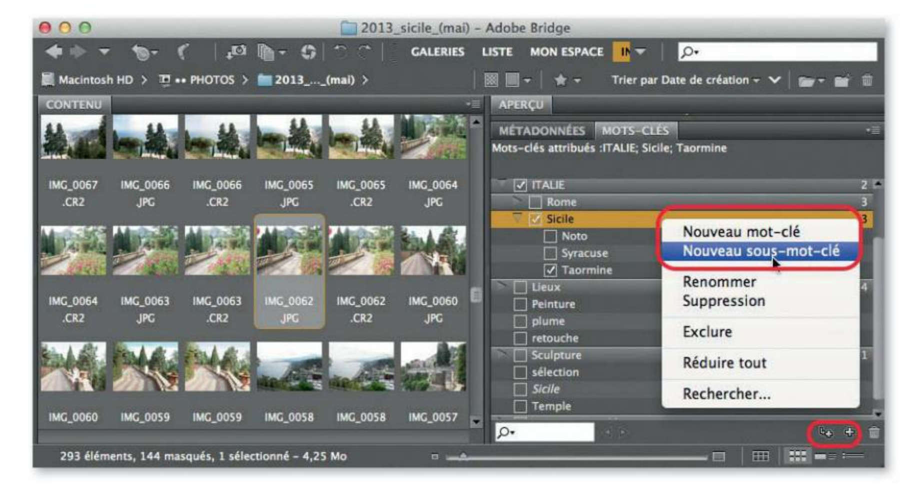
Les métadonnées du modèle sont ajoutées à celles existantes, cependant, si un champ contient déjà des données, celles-ci ne sont pas remplacées, seuls les champs vides sont modifiés. Pour que les métadonnées du modèle remplacent celles de la photo, utilisez la commande **Remplacer des métadonnées**.

Lors du téléchargement des photos depuis l'APN (ou du lecteur de carte), il est possible d'affecter un modèle de métadonnées par l'intermédiaire de Photo Downloader.



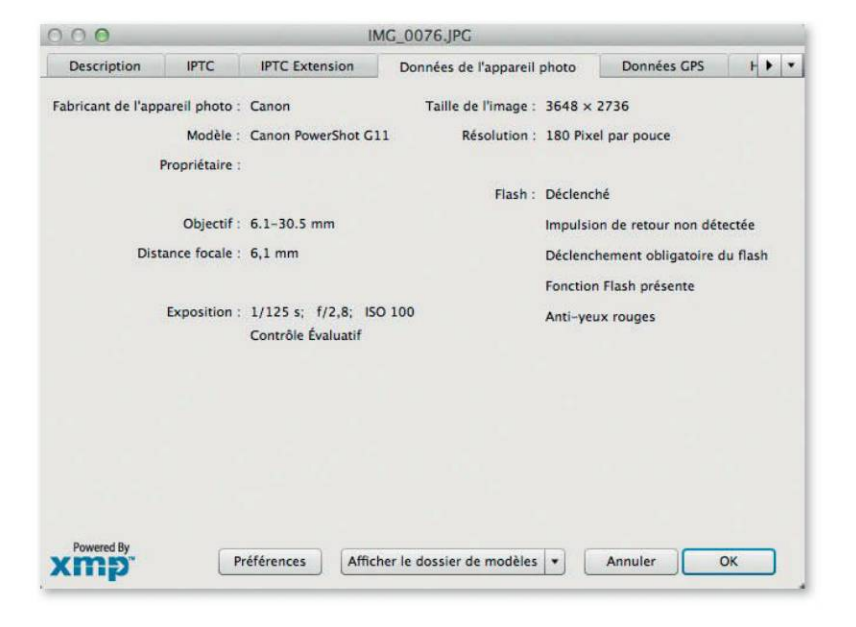
ÉTAPE 6

Dans la fenêtre **Informations** ou dans celle du modèle, il est possible d'ajouter un mot-clé (s'il y en a plusieurs, ils devront être séparés par « ; »). Cette opération se réalise également dans l'onglet **Mots-clés** de Bridge. Celui-ci en propose déjà quelques-uns qu'il faut cocher afin qu'ils soient affectés à la sélection. Vous pouvez en ajouter d'autres (mot-clé ou sous-mot-clé) par le menu contextuel ou par les icônes (▪ ou ▪) situées en bas du volet.



Consulter et utiliser les métadonnées (EXIF ou IPTC)

Les métadonnées des photos constituent des éléments intéressants non seulement pour leur caractère informatif, mais également pour effectuer des recherches et filtrer l'affichage des photos. C'est ce que nous allons voir dans cet atelier.



ÉTAPE 1 : consulter

Pour consulter les métadonnées d'une photo sélectionnée dans l'onglet **Contenu**, Bridge propose plusieurs solutions.

– La pancarte des métadonnées (affichée en haut de l'onglet **Métadonnées**) : elle indique quelques valeurs essentielles sur les conditions de prise de vue (ouverture, vitesse…) et les caractéristiques de l'image (taille, poids…).

– L'onglet **Métadonnées** avec ses rubriques : **Propriétés de fichier** et **Données de l'appareil photo (Exif)** pour les données de prise de vue ; **IPTC Core** et **IPTC Extension** pour les informations personnalisées.

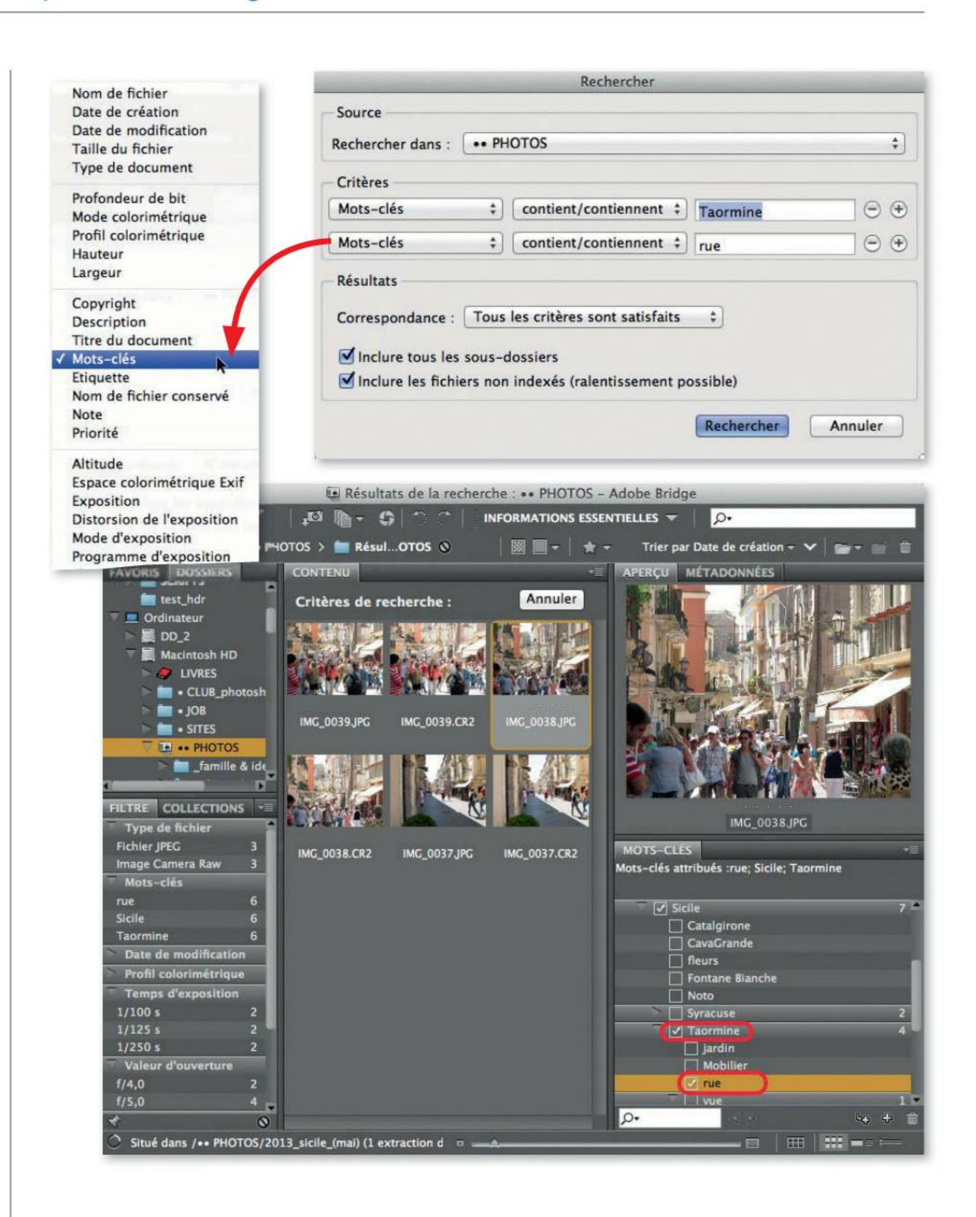
– L'onglet **Mots-clés** : il affiche tous les mots-clés, ceux avec une coche sont affectés à l'image. On les retrouve dans la rubrique **IPTC Core**.

– La fenêtre **Informations** (affichée en tapant ⌘I [Ctrl I]) : elle regroupe toutes les métadonnées et les mots-clés affectés répartis dans plusieurs onglets.

ÉTAPE 2 : rechercher

Pour lancer une recherche, lancez la commande **Rechercher** du menu **Édition** (au clavier ⌘F [Ctrl F]). Définissez un ou plusieurs critères de recherche (en cliquant sur le +) basés sur un mot-clé ou n'importe quelle métadonnée. La recherche est lancée sur le dossier sélectionné dans l'onglet **Dossier** mais un autre élément peut être défini.

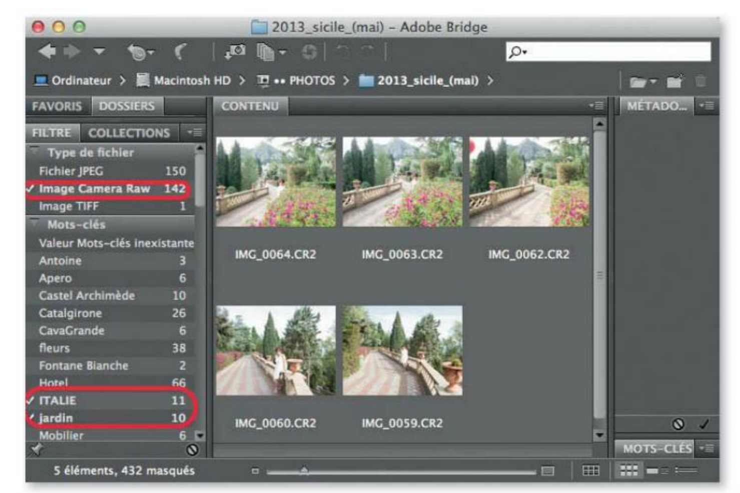
Le résultat de la recherche apparaît dans l'onglet **Contenu**. Celui-ci montre toutes les vignettes des photos remplissant l'un ou tous les critères choisis selon l'option spécifiée.





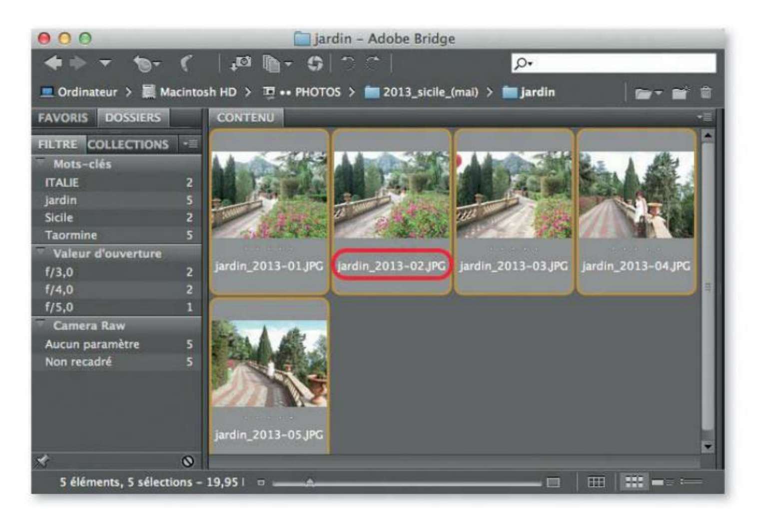
ÉTAPE 3 : filtrer l'affichage

Dans l'onglet **Filtre**, cliquez sur la métadonnée pour y faire apparaître une coche et ne garder affichées dans l'onglet **Contenu** que les vignettes des photos comportant l'une des métadonnées ou l'un des filtres choisis. Ci-contre, on a limité l'affichage aux fichiers de type Camera Raw ayant les mots-clés Italie et Jardin.



Bridge possède une puissante fonction pour renommer les photos, qui permet notamment de procéder à des substitutions de chaînes de caractères en utilisant des requêtes particulières (appelées expressions régulières ou GREP).

Renommer les photos



ÉTAPE 1

Le changement de nom s'obtient par la commande **Changement de nom global** (du menu **Outils** ou de l'icône, au clavier ⇧ ⌘ R [⇧ Ctrl R]). Une sélection des fichiers à renommer doit être réalisée avant de lancer la commande qui fait apparaître une fenêtre dans laquelle on détermine le dossier cible (ou de destination) et les nouveaux noms des fichiers définis par des critères divers (texte, date, numéro…). Un aperçu facilite le renommage en montrant le futur résultat.

Dans l'exemple ci-contre, on réalise une substitution de chaîne dans laquelle on cherche « IMG_00 » suivi de deux chiffres quelconques définis par l'expression « \d\d » (avec d pour *digit*, chiffre) pour les effacer (remplacer par rien, champ vide).

ÉTAPE 2

On peut profiter du renommage pour créer une copie des fichiers renommés en choisissant l'option correspondante au niveau du dossier cible.





2. Traiter les photos avec Camera Raw

Pour développer vos photos au format RAW, il est indispensable d'utiliser le plug-in Camera Raw fourni et installé avec Photoshop. Dans ce livre, nous allons examiner la version 8.1 associée à Photoshop CS6 et CC ; seule la version pour Photoshop CC est enrichie des nouvelles fonctionnalités Filtre radial et Upright.



L'icône ci-contre indiquera que la fonctionnalité est liée à l'utilisation de la version CC du logiciel.

Non seulement Camera Raw traite les fichiers RAW mais également les fichiers JPEG ou TIFF (en fonction des préférences de Camera Raw).

Les possibilités de traitement sont très nombreuses et peuvent être non destructives selon la façon dont est ouverte l'image traitée dans Camera Raw.

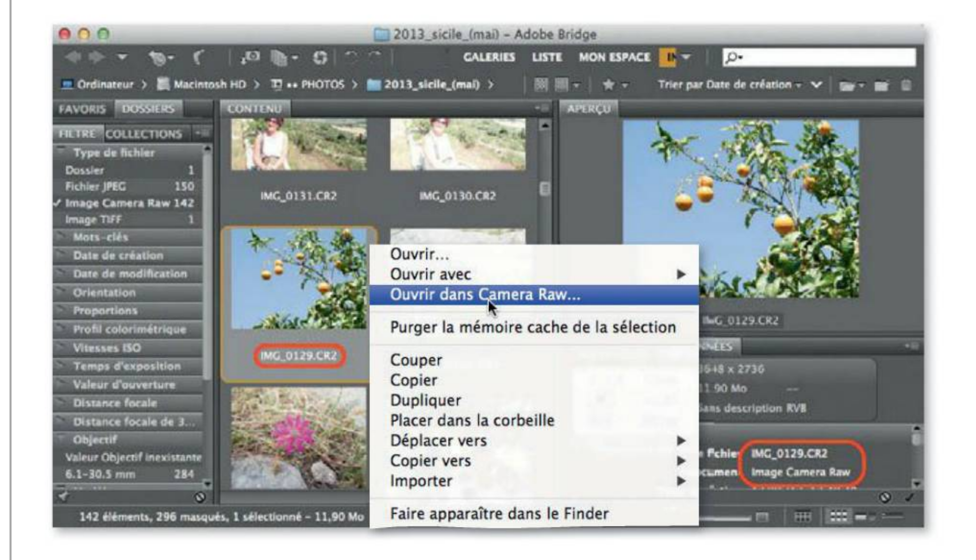
De plus, dans Photoshop CC, Camera Raw peut être appliqué sous forme de filtre (éventuellement dynamiquement), ce qui le rend encore plus appréciable. La majorité des fonctionnalités que nous allons voir dans ce chapitre sera alors applicable à un calque voire un ensemble de calques.

Ouvrir une image dans Camera Raw

Camera Raw est un plug-in partagé par Photoshop et Bridge. Il peut être lancé depuis Photoshop ou depuis Bridge. Avec ce dernier, vous pourrez utiliser la version Photoshop du plug-in ou celle de Bridge, dans ce cas, cela vous permettra de lancer une série de traitements dans Camera Raw de Bridge et d'en effectuer d'autres dans Photoshop.

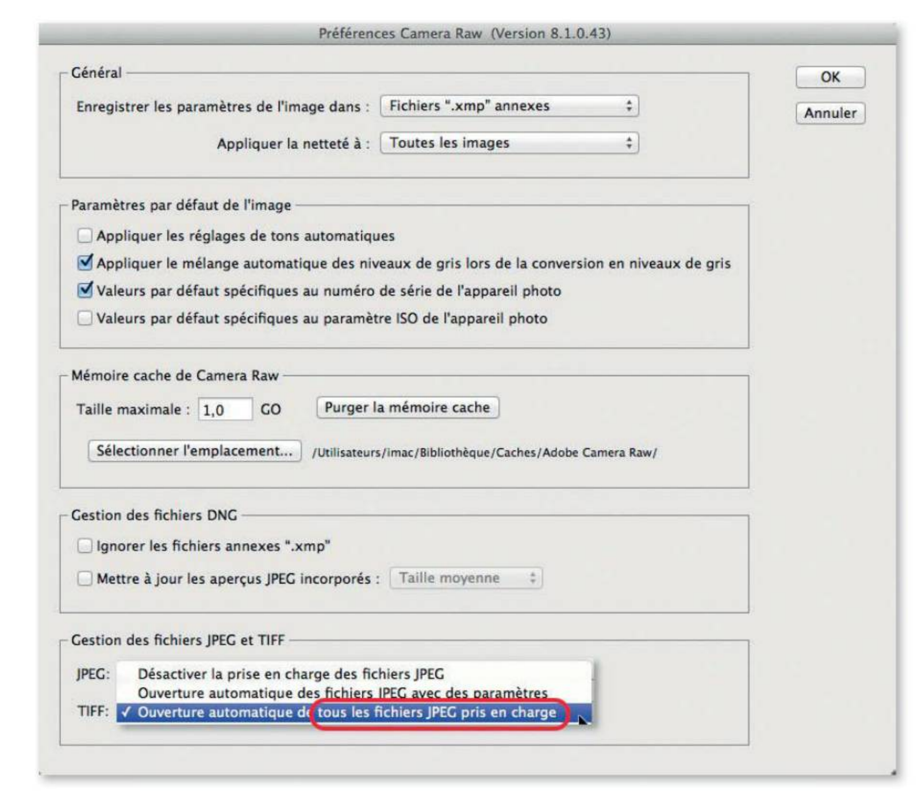
ÉTAPE 1

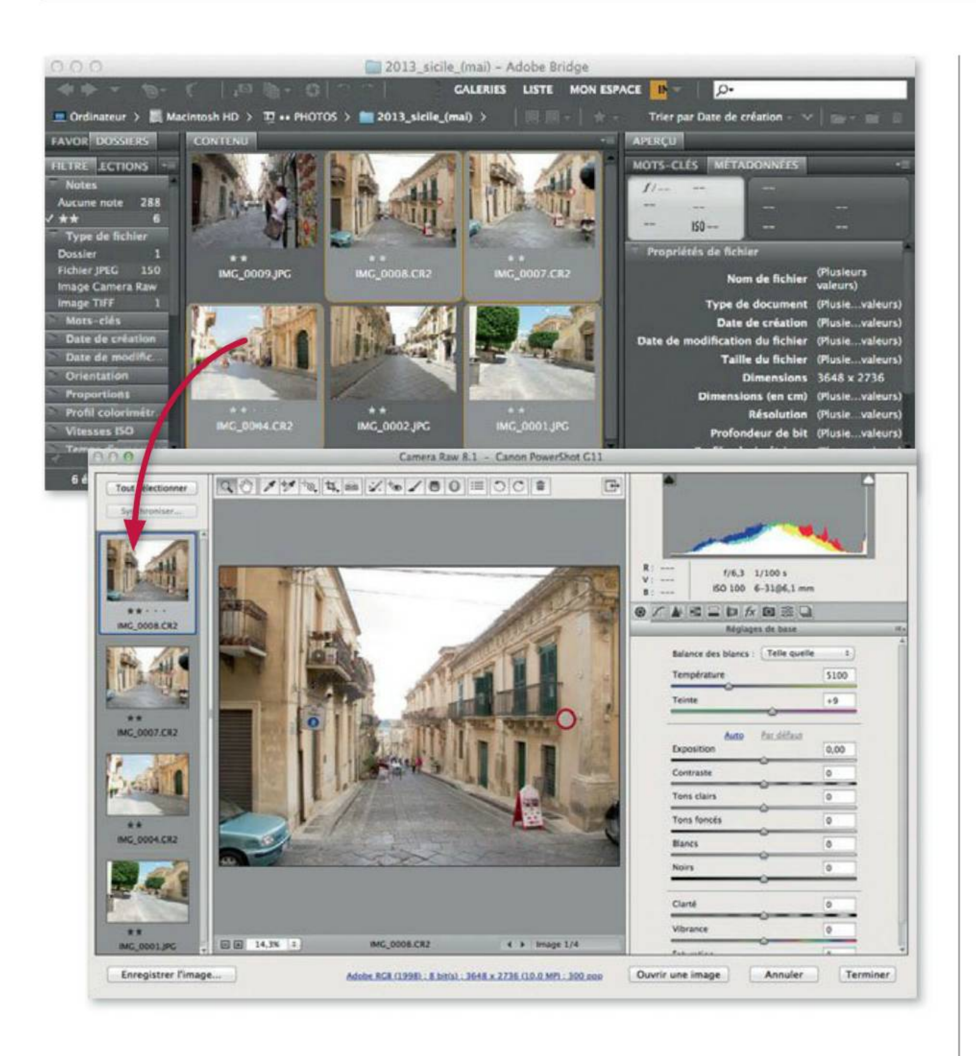
Pour lancer Camera Raw dans Bridge, sélectionnez une photo dans l'onglet **Contenu**. S'il s'agit d'un fichier RAW, la photo s'ouvrira dans Camera Raw de Photoshop par double-clic ; pour l'ouvrir dans Camera Raw de Bridge, effectuez un clic droit pour choisir la commande du menu contextuel **Ouvrir dans Camera Raw…** (on lance également cette commande par le menu **Fichier** ou au clavier en tapant ⌘ R [Ctrl R]).



ÉTAPE 2

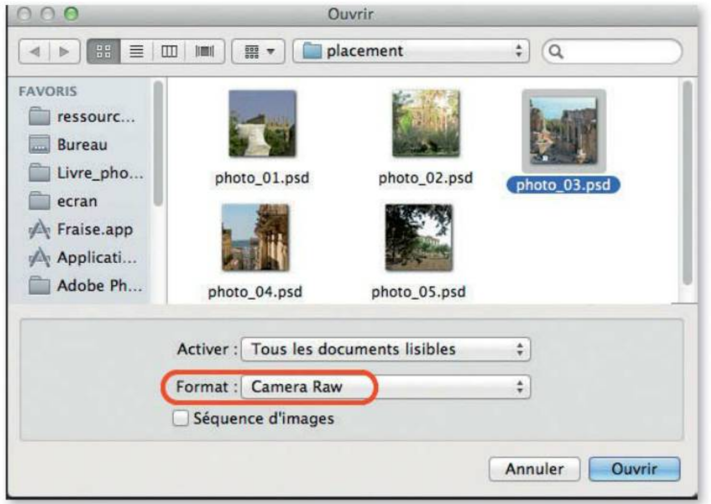
Avec un fichier JPEG (ou TIFF), l'image s'ouvre systématiquement dans Camera Raw de Bridge par clic droit et la commande **Ouvrir dans Camera Raw…** ; en revanche, son ouverture dans Camera Raw de Photoshop par double-clic est liée aux réglages (voir ci-contre) de la fenêtre **Préférences Camera Raw** (menu **Adobe Bridge [Édition]**). En effet, vous devez y choisir l'option **Ouverture automatique de tous les fichiers JPEG/TIFF pris en charge** dans la rubrique **Gestion des fichiers JPEG et TIFF**.





ÉTAPE 3

Si la sélection comporte plusieurs fichiers gérés par Camera Raw (donc au format RAW, JPEG ou TIFF), leurs ouvertures, par la commande **Ouvrir dans Camera Raw…** ou par double-clic (selon les réglages des préférences de Camera Raw), seront simultanées : Camera Raw affichera une fenêtre unique avec, sur la droite, une colonne de vignettes ; les traitements pourront être individuels ou appliqués à toutes les photos à l'aide du bouton **Tout sélectionner**. Nous en reparlerons plus loin.



ÉTAPE 4 : PSD dans Camera Raw

Avec Photoshop CS6, on peut ouvrir dans Camera Raw un fichier au format PSD et bénéficier de ses fonctionnalités. Pour cela, lancez la commande **Ouvrir** du menu **Fichier**, cliquez sur le nom du fichier PSD pour le sélectionner mais, avant de cliquer sur **Ouvrir**, choisissez **Camera Raw** dans la rubrique **Format**. Ici, les traitements ne pourront pas être dynamiques (aucun retour vers Camera Raw ne sera possible). Si le fichier PSD comporte plusieurs calques, utilisez **Ouvrir en tant qu'objet dynamique** pour conserver l'accès aux calques.

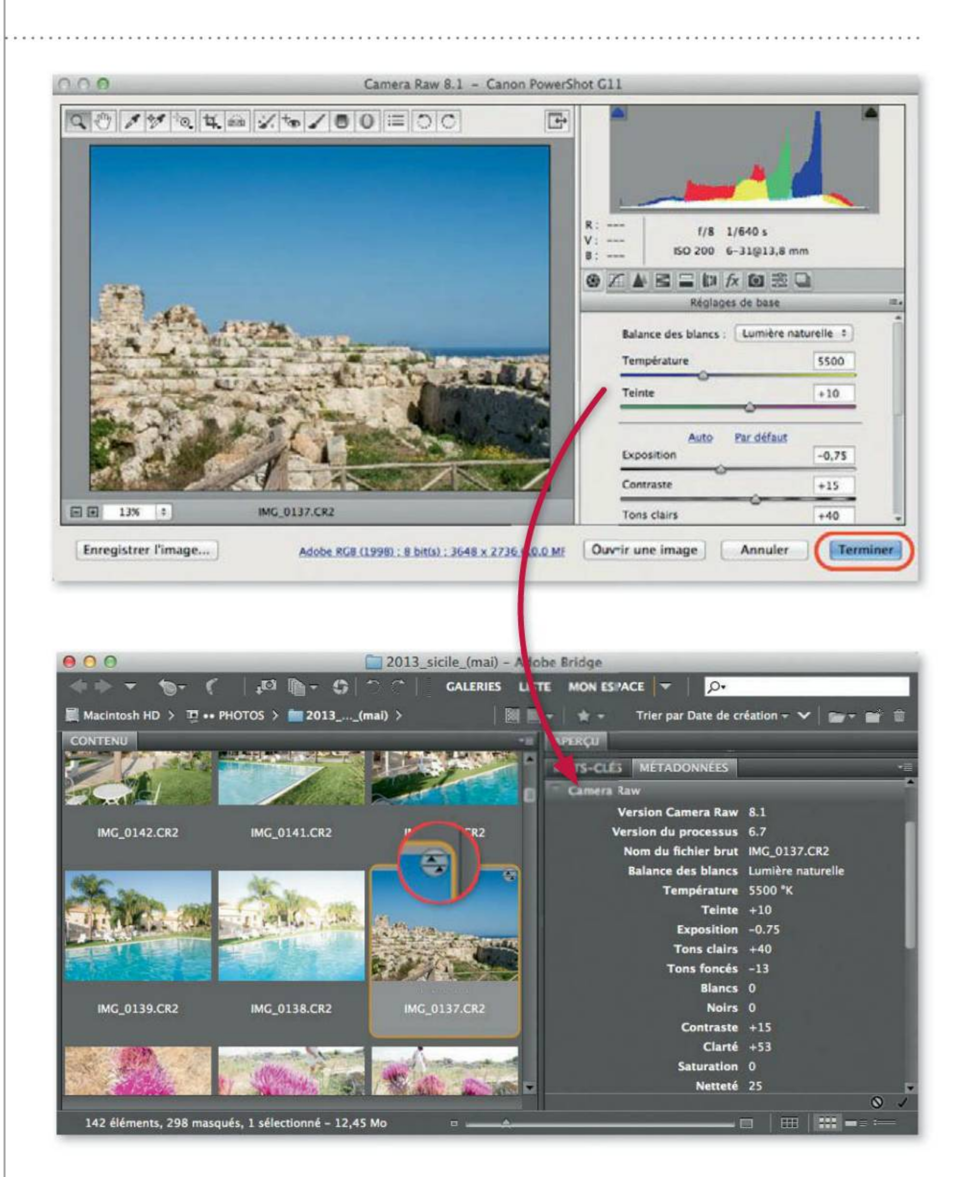
Enregistrer les paramètres de Camera Raw

Dans Camera Raw, dès que des paramètres sont définis pour traiter l'image, ils sont associés et appliqués à celle-ci si elle est ouverte dans Photoshop. Cependant, ces paramètres peuvent être enregistrés sans ouvrir l'image.

ÉTAPE 1

Dans la fenêtre de Camera Raw, la partir droite comporte plusieurs onglets à partir desquels vous réalisez vos réglages.

Si vous souhaitez les enregistrer dans l'image (de façon réversible) sans ouvrir cette denière, utilisez le bouton **Terminer** (ce bouton est actif par défaut pour une image ouverte avec Camera Raw de Bridge).



ÉTAPE 2

Dans Bridge, la vignette (modifiée par les réglages) sera marquée d'une icône indiquant la présence de paramètres que l'on peut consulter dans le panneau **Métadonnées/Camera Raw**.

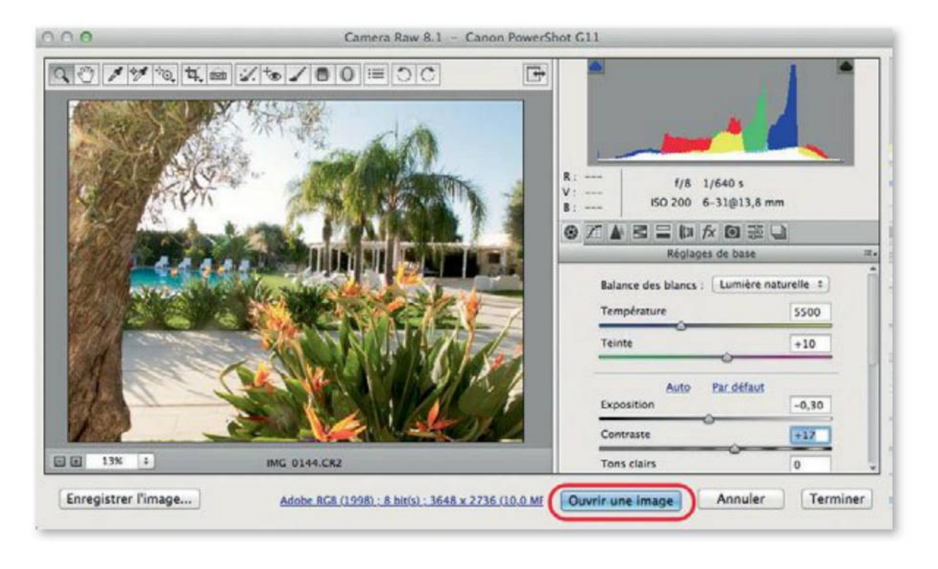
Tous les paramètres apparaîtront à la prochaine ouverture du fichier dans Camera Raw et pourront être modidifés. Dans Bridge, par le menu **Édition**, puis **Développer les paramètres**, ils pourront être utilisés pour traiter d'autres images (avec la commande **Copier les paramètres Camera Raw**) ou encore supprimés s'ils ne conviennent plus (avec la commande **Effacer les paramètres**).

Ouvrir dans Photoshop ou exporter la photo traitée

L'image traitée dans Camera Raw peut être ouverte dans Photoshop de façon dynamique ou non. Dans le premier cas, le traitement est réversible (non destructif) et un retour dans Camera Raw est possible, il permettra de modifier les paramètres. Dans le second cas, le traitement de Camera Raw est destructif. Au lieu d'être ouverte, l'image peut être exportée dans différents formats ; ici (sauf pour le DNG) le traitement est destructif mais appliqué sur une copie enregistrée : l'original est intact et a mémorisé les paramètres.

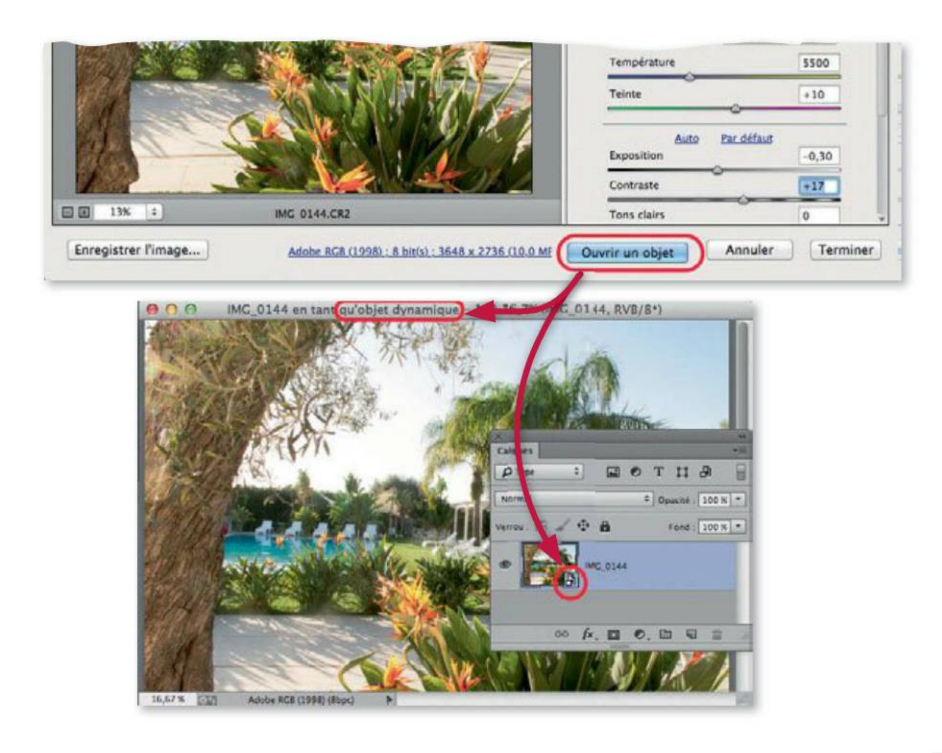
ÉTAPE 1 : image

Une fois les paramètres Camera Raw spécifiés, vous pouvez ouvrir le fichier en tant qu'image dans Photoshop. Dans le cas d'un fichier RAW, Camera Raw crée une copie du fichier initial, l'original RAW restant toujours préservé. Dans le cas d'un fichier JPEG (ou TIFF), lors de l'enregistrement de la copie, il est possible d'écraser le fichier original. Dans les deux cas, pour obtenir ce type d'ouverture, cliquez sur le bouton **Ouvrir une image** (actif par défaut pour une image ouverte avec Camera Raw de Photoshop).



ÉTAPE 2 : objet

Vous pouvez ouvrir le fichier en tant qu'objet dynamique dans Photoshop. Que le fichier initial soit RAW ou JPEG, c'est forcément une copie qui préserve le document initial ; de plus, dans Photoshop, le panneau **Calques** montrera une icône indiquant qu'il s'agit d'un calque dynamique : c'est-à-dire que par double-clic sur la vignette du calque, on réaffiche la fenêtre de Camera Raw et les paramètres peuvent y être modifiés. Pour obtenir ce type d'ouverture, enfoncez la touche ⇧, le bouton **Ouvrir une image** deviendra **Ouvrir un objet**.

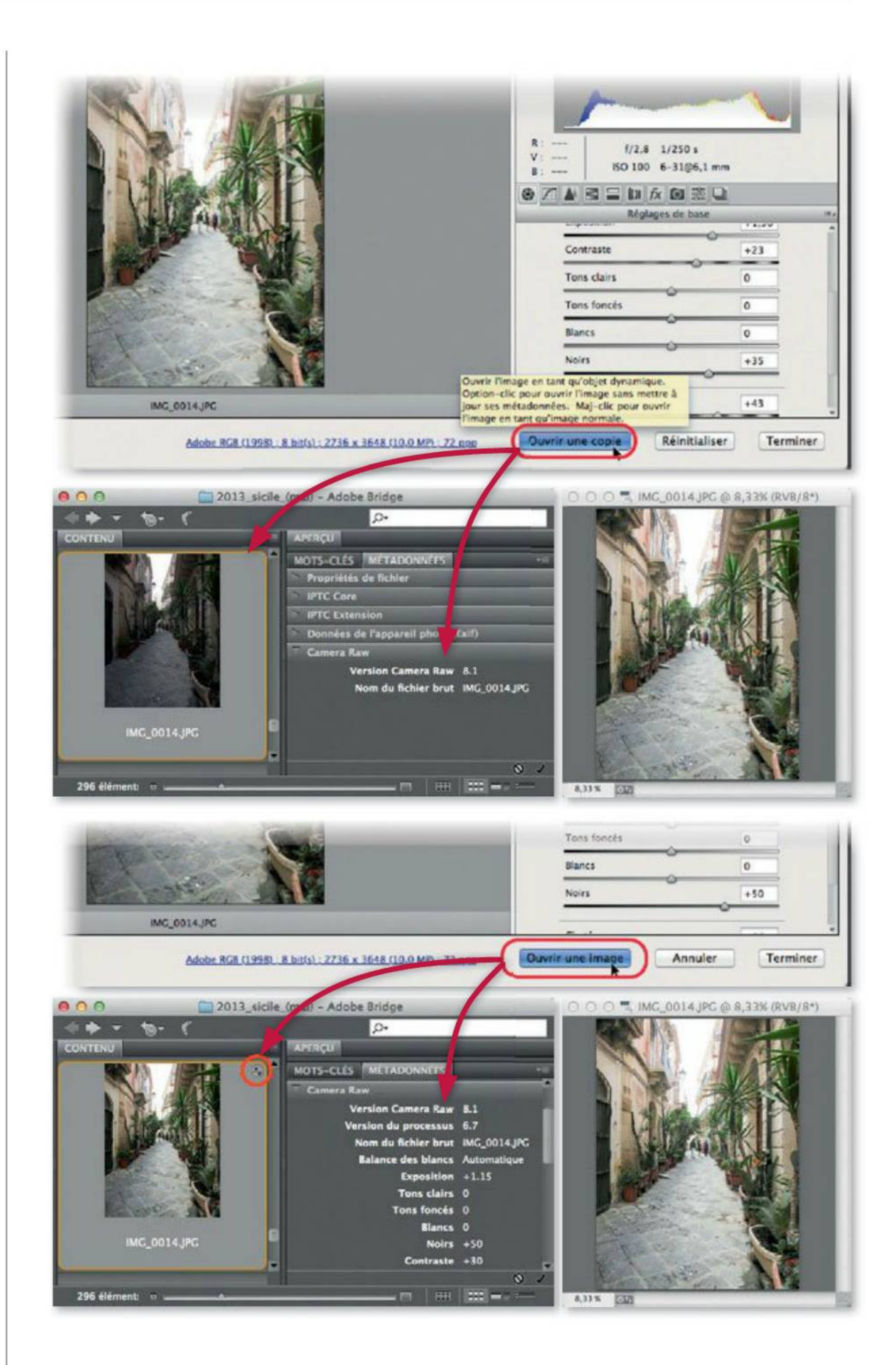


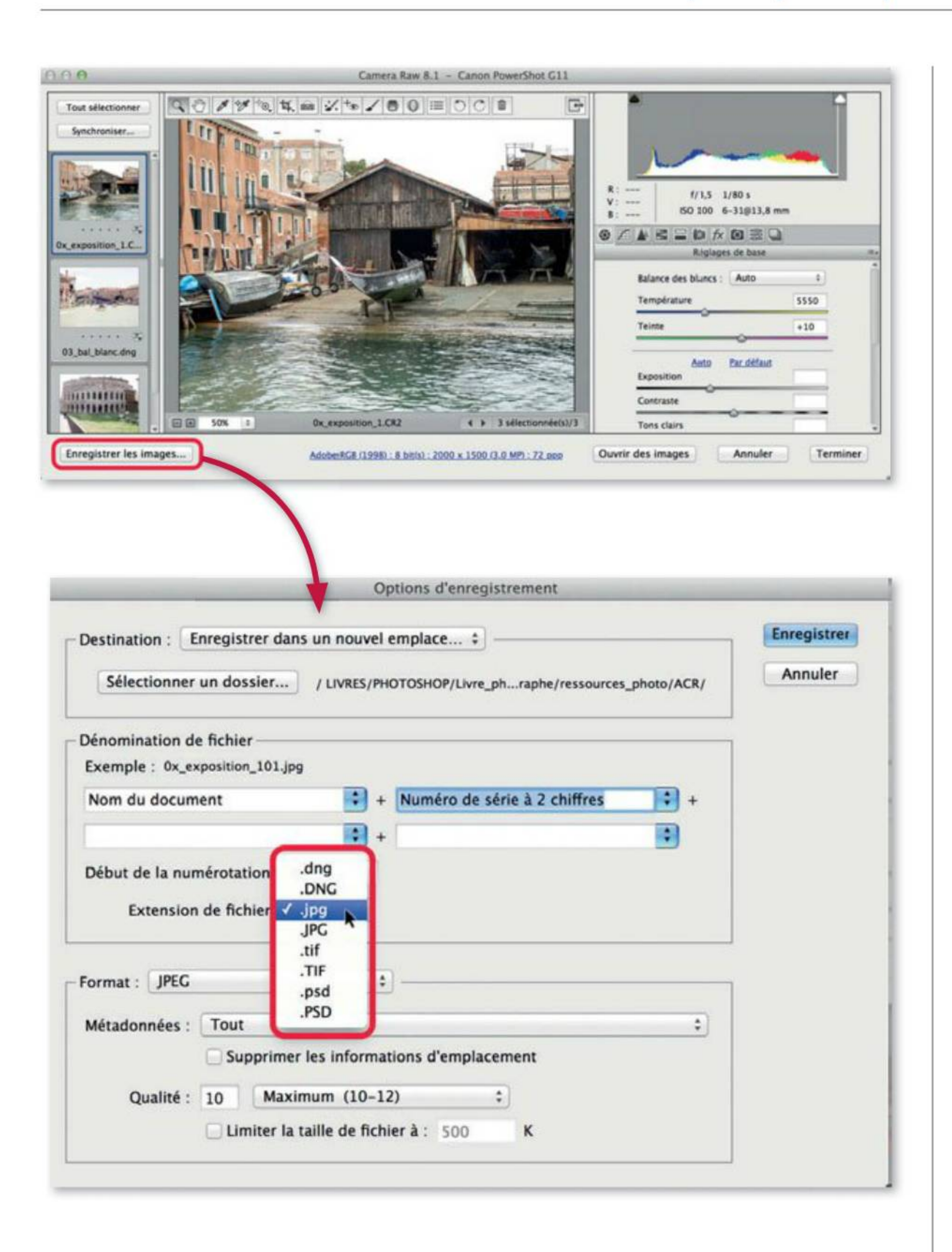
ÉTAPE 3 : copie

Depuis Camera Raw, quand vous ouvrez une image (ou un objet) dans Photoshop, les métadonnées du fichier initial sont mises à jour. Dans Bridge, sa vignette apparaît modifiée selon les réglages opérés et comporte l'icône ⊜. La rubrique **Camera Raw** de l'onglet **Métadonnées** liste les paramètres utilisés.

Si vous ne souhaitez pas que les métadonnées du fichier initial soient mises à jour (afin de le garder intact), enfoncez la touche ⌥ [Alt] et cliquez sur le bouton **Ouvrir une copie** qui remplace **Ouvrir une image**.

Si vous n'aviez pas ouvert une copie, par la suite dans Bridge, il sera toujours possible d'effacer les paramètres de Camera Raw par le menu **Édition/Développer les paramètres**, puis **Effacer les paramètres** (l'icône ⊜ disparaîtra).





ÉTAPE 4 : export

La partie gauche de la fenêtre de Camera Raw propose un bouton **Enregistrer une image** (ou **Enregistrer les images**, si plusieurs ont été ouvertes et sont sélectionnées). Un clic sur ce bouton affiche une fenêtre d'options d'enregistrement dans laquelle vous devez choisir un dossier de destination, un nom (avec, éventuellement, un numéro dans le cas d'une série d'images) et un format (ou extension du fichier).

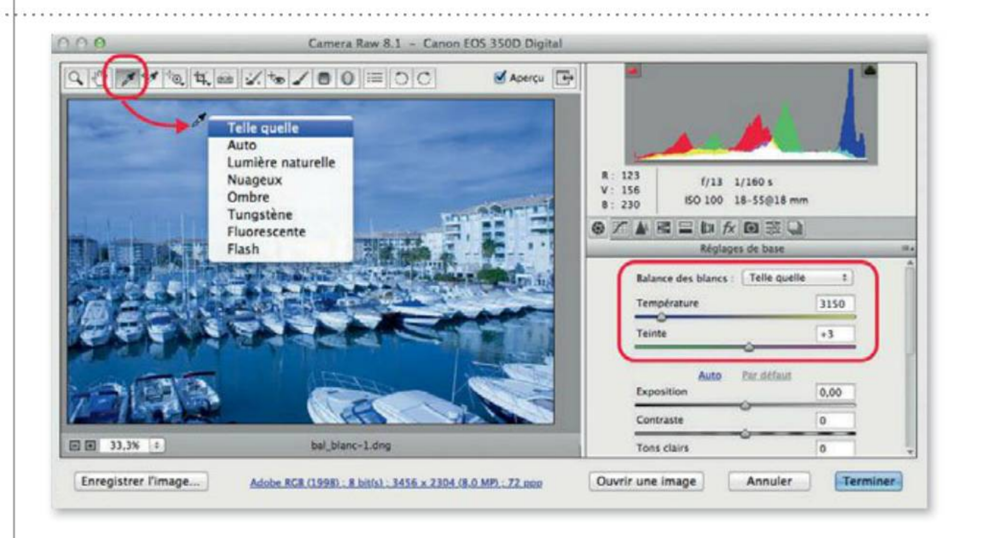
Le fichier créé étant une copie du fichier ouvert dans Camera Raw, ce dernier peut alors être fermé avec le bouton **Terminer** pour conserver (mémoriser) les traitements. Quant à la copie enregistrée, elle a subi les traitements (de manière irréversible sauf pour le format .dng ou DNG qui devra à nouveau être développé dans Camera Raw). L'image prend également l'espace colorimétrique et les dimensions (voir plus loin avec le recadrage) configurés dans les options de flux de production.

Paramétrer la balance des blancs d'une image RAW

Examinons les différents paramètres de correction proposés par Camera Raw en commençant par l'un des plus importants : la balance des blancs. Avec les images RAW, la balance n'est affectée que provisoirement et peut être modifiée ; correctement réglée, elle permet d'éliminer une dominante colorée (bleue, jaune…) apparue suite à un réglage de l'APN inadapté à l'éclairage de la scène ou à certaines conditions de prise de vue (sujet à l'ombre…). Ce paramètre, délicat à régler dans Photoshop, se corrige très facilement dans Camera Raw qui propose trois méthodes.

ÉTAPE 1

Le haut de la rubrique **Réglages de base** (⚙) montre une zone dédiée à la balance des blancs. Son paramétrage s'effectue de façon automatique, à l'aide de réglages prédéfinis, ou manuellement, par glissement des curseurs **Température** et **Teinte**. En outre, un outil spécifique, **Balance des blancs** (🖉), permet de désigner un point sur l'image dont la couleur doit être gris neutre afin d'établir la balance des blancs. Nous allons examiner les différentes possibilités.

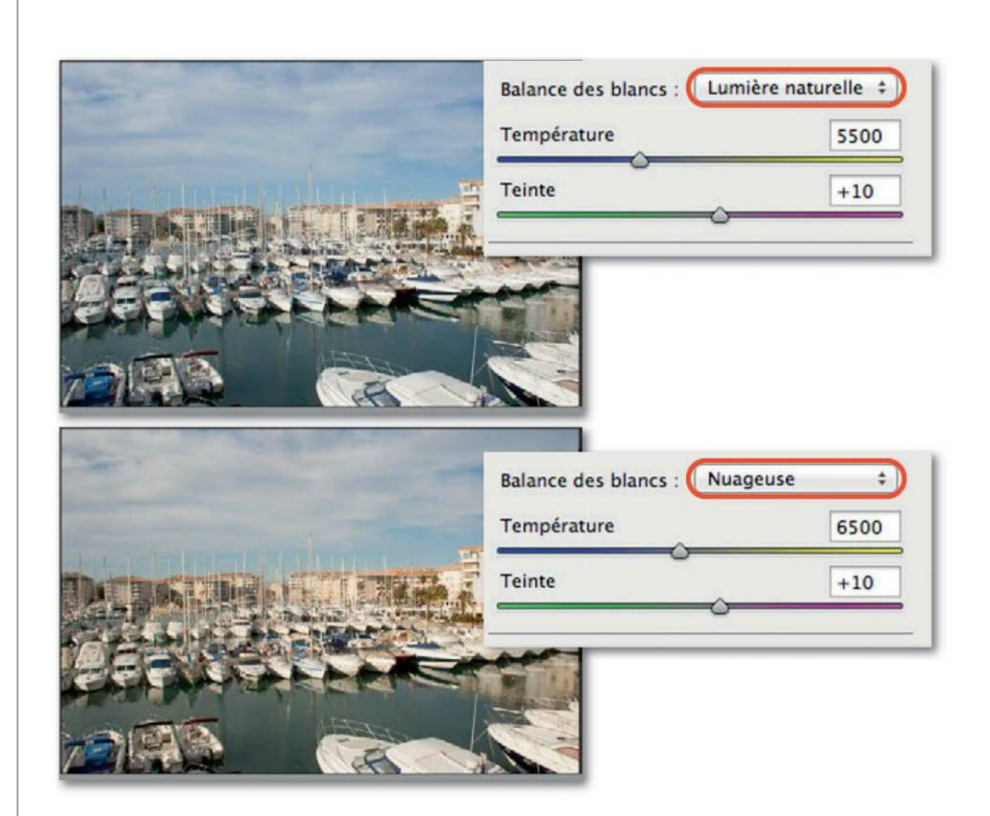


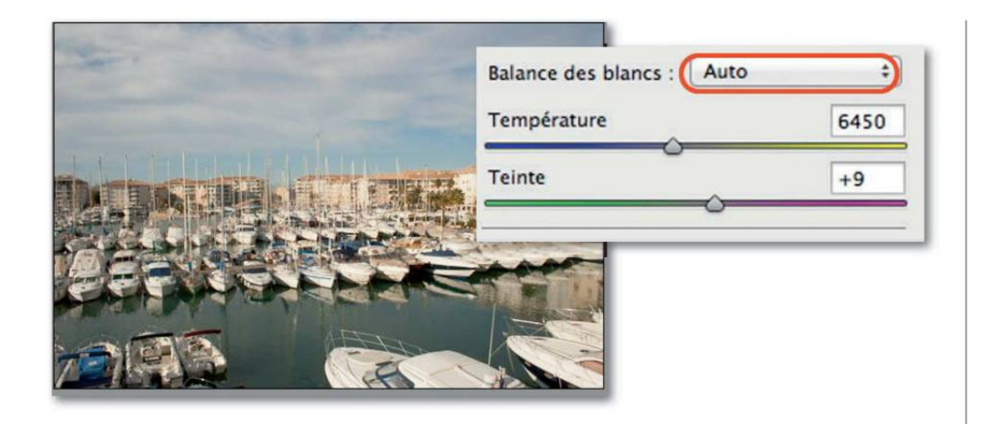
ÉTAPE 2

Par défaut, le menu local **Balance des blancs** affiche **Telle quelle** qui indique que l'image est réglée selon le paramétrage de l'APN.

Pour une image au format RAW dont les couleurs ne vous semblent pas réalistes, vous pouvez appliquer l'un des sept autres réglages disponibles : **Auto**, **Lumière naturelle**, **Nuageuse**, **Ombre**, **Tungstène**, **Fluorescente** et **Flash**.

En passant d'une balance à l'autre, vous pourrez réchauffer (refroidir) les couleurs, éliminer une dominante, rendre plus réaliste l'éclairage de la scène et ainsi obtenir un rendu plus fidèle.





ÉTAPE 3

Dans le cas où l'éclairage de la scène n'est produit que par une seule source lumineuse, l'option **Auto** peut donner un résultat intéressant. Elle pourra également être utilisée comme base de départ d'un réglage personnalisé (voir ci-après).

Quelle que soit la balance choisie, en tapant la touche P (ou en décochant la case **Aperçu**), vous pouvez voir l'image avant le réglage de balance des blancs (c'est-à-dire avec l'option **Telle quelle**).





ÉTAPE 4

Si aucune balance prédéfinie ne donne un résultat satisfaisant, personnalisez-en une avec les curseurs **Température** et **Teinte**.

Un glissement du curseur **Température** vers la droite augmente la température, ce qui engendre un réchauffement des couleurs et une atténuation de la dominante bleue. Un glissement vers la gauche, réduit la température, ce qui refroidit les couleurs et atténue la dominante jaune-orangé.

Le curseur **Teinte** permet d'éliminer les dominantes verte ou magenta en le glissant dans la direction opposée à la teinte à éliminer.

Par double-clic sur l'un des curseurs, il se réinitialise sur la valeur qu'il avait avec l'option **Telle quelle**.

ÉTAPE 5

Camera Raw propose une autre technique de réglage ; en effet, au lieu d'utiliser une balance prédéfinie ou les curseurs, vous pouvez définir la couleur neutre directement sur l'image. Pour cela, activez l'outil **Balance des blancs** (en tapant la touche I) et cliquez sur une zone de l'image qui devrait être gris neutre : les curseurs **Température** et **Teinte** s'ajustent, la température sera d'autant plus élevée que la couleur cliquée est bleue (froide), et d'autant plus réduite que la couleur cliquée est jaune-orangé (chaude) ; les couleurs de l'image s'adaptent.

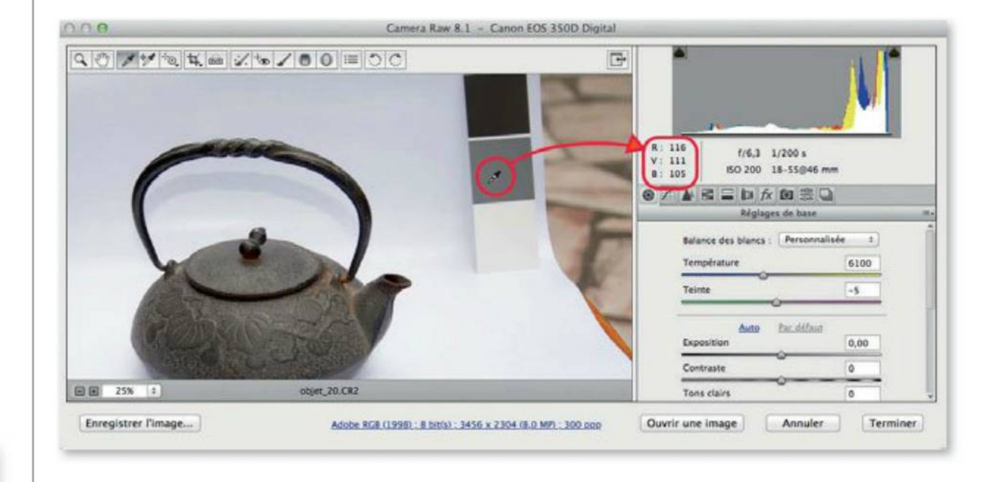
Par clic droit sur l'image, vous affichez un panneau montrant la liste des balances prédéfinies pour en choisir une. Par double-clic sur l'outil, c'est **Telle quelle** qui est réaffectée.





ÉTAPE 6 : utilisation d'une charte

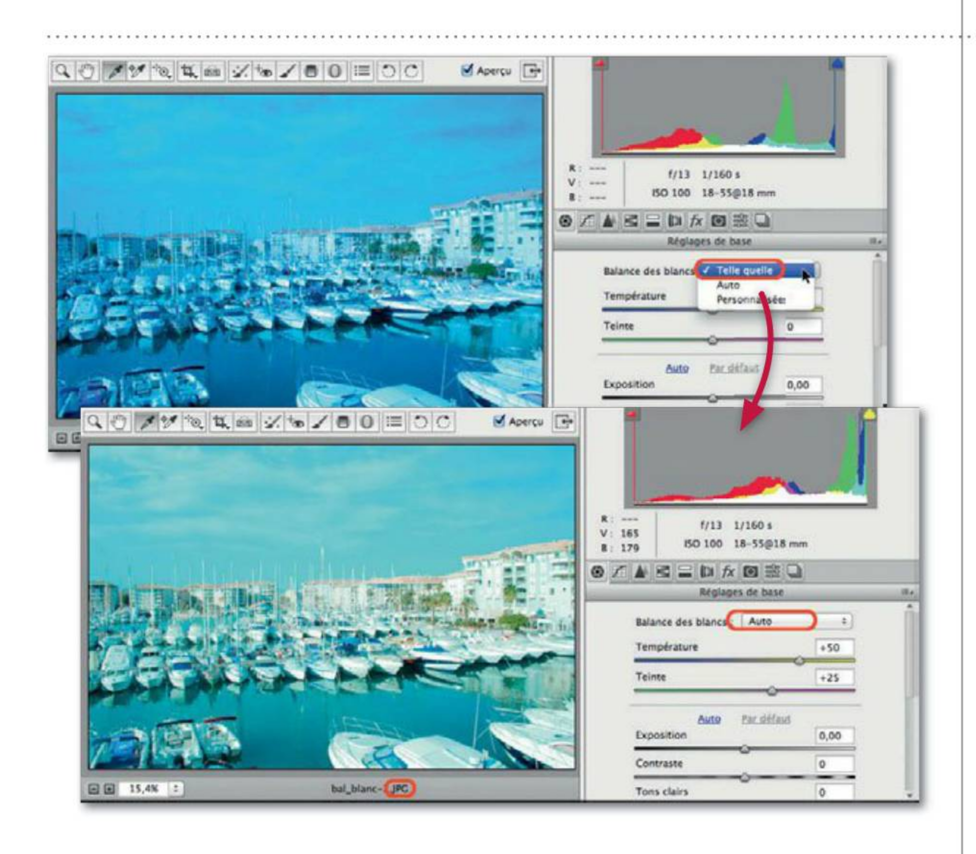
Pour localiser plus facilement une zone neutre, lors de la prise de vue (quand c'est possible), vous pouvez placer sur la scène une charte gris neutre. Lorsque que la photo sera ouverte dans Camera Raw, il suffira de cliquer avec l'outil **Balance des blancs** sur la zone grise neutre de la charte pour régler la balance des blancs.



ASTUCE *Quand vous placez la pipette sur une zone, Camera Raw montre sous l'histogramme les valeurs RVB du pixel survolé. Ci-contre, ces valeurs sont différentes ce qui indiquent que le gris n'est pas neutre ; elles deviendront identiques après le clic.*

Paramétrer la balance des blancs d'une image JPEG

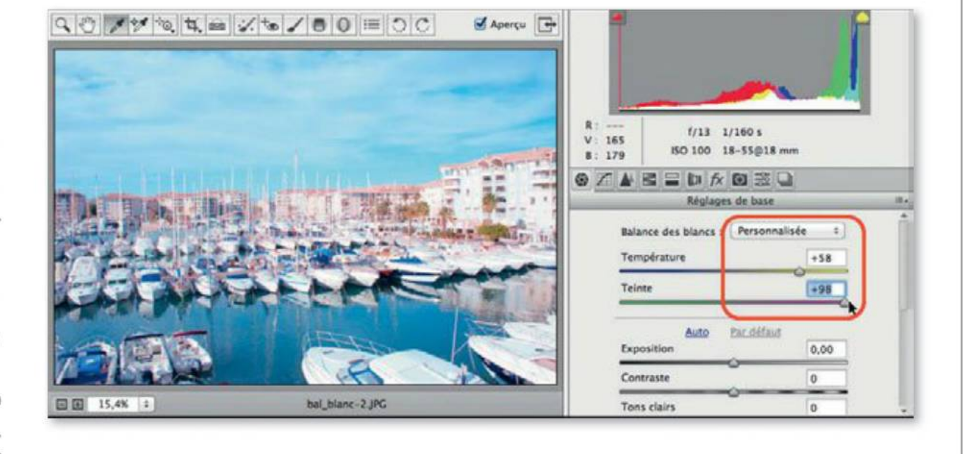
Dans le cas d'une image JPEG (ou TIFF), la balance des blancs sélectionnée dans l'APN est utilisée pour convertir les couleurs de l'image. Ce réglage s'effectue de manière définitive alors qu'avec un fichier RAW, la balance n'est qu'attribuée et peut être remplacée par une autre lors du développement dans Camera Raw. Ainsi, dans le cas où l'image présente une dominante, sa suppression sera plus délicate.



ÉTAPE 1

Pour les images au format JPEG (ou TIFF), une seule option est disponible : **Auto** (en dehors de la personnalisation).

Avec cette option, Camera Raw calcule la balance des blancs sur la base des données de l'image comme le fait l'APN avec l'option AWB *(Automatic White Balance)*. Si l'image présente une dominante (bleue, dans l'exemple ci-contre), la balance **Auto** ne permettra pas toujours de corriger le problème.

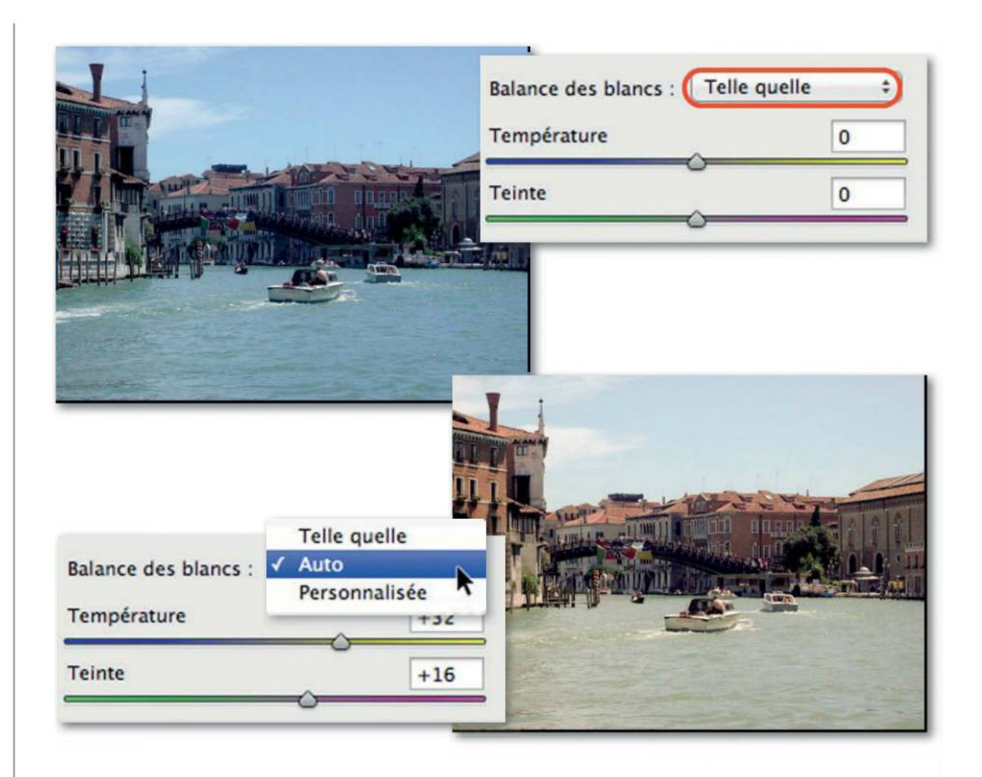


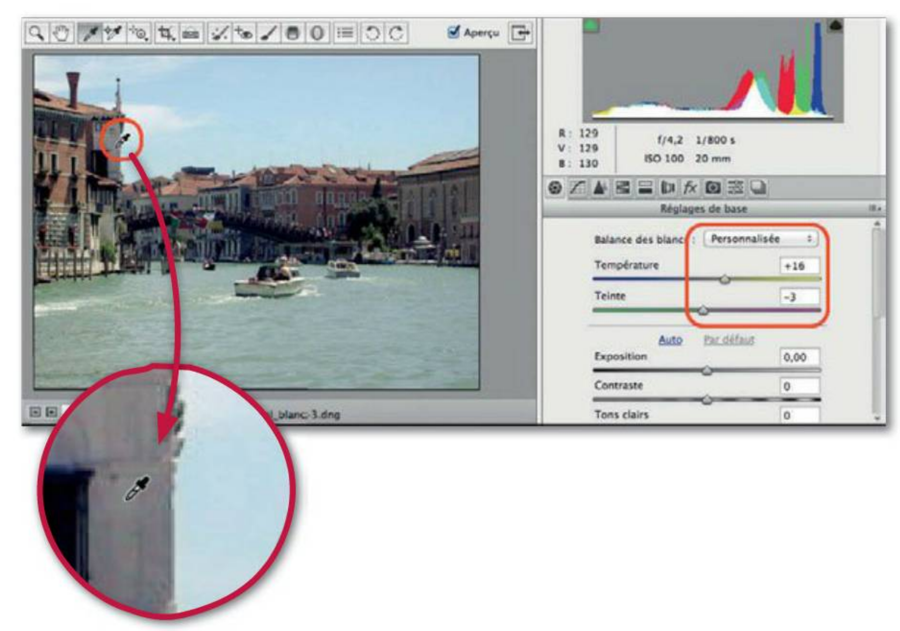
ÉTAPE 2

Pour affiner les réglages, vous ne disposez que des curseurs **Température** et **Teinte**. Cependant, l'amplitude des températures, de +100 à –100, ne permet pas toujours d'obtenir une balance correcte (ci-contre, l'image n'a pas un rendu réaliste).

ÉTAPE 3

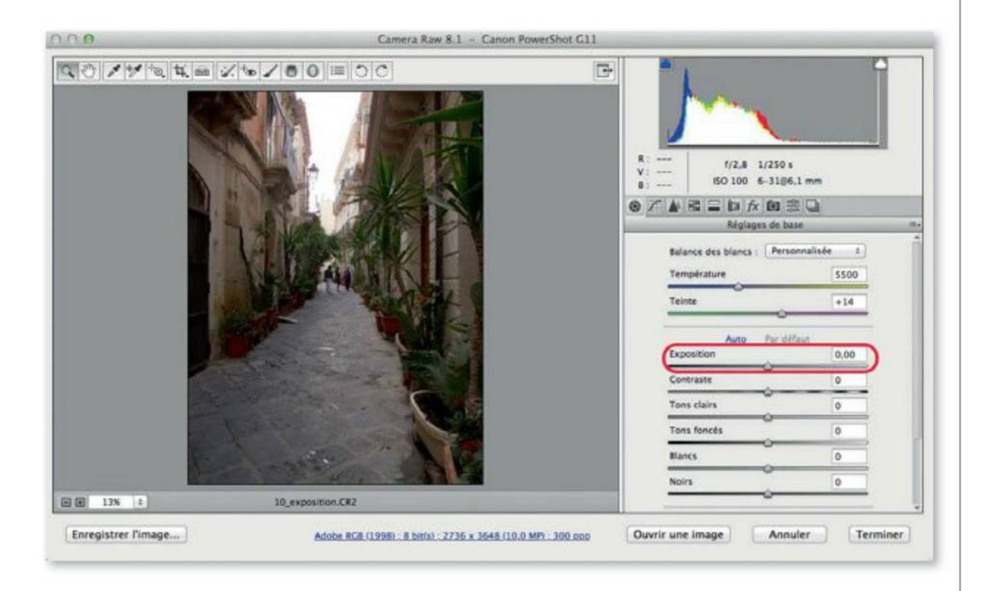
Si l'image ne présente qu'une très légère dominante, grâce à l'option **Auto**, ou mieux, par clic avec l'outil **Balance des blancs** sur une zone de l'image gris neutre, il sera possible d'obtenir un rendu réaliste.





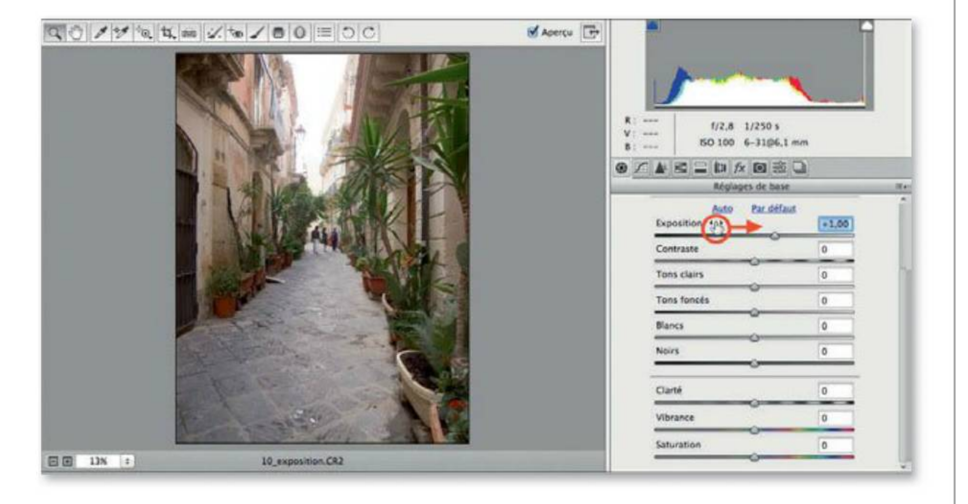
Ajuster l'exposition et les tonalités

Après le réglage de la balance des blancs, une photo peut nécessiter certains ajustements pour pallier un défaut d'éclairage lié à une surexposition ou une sous-exposition (globale ou partielle). Pour corriger ce problème et retrouver les détails dans les hautes lumières ou dans les ombres, vous allez ajuster l'exposition ; cet ajustement s'accompagne souvent d'interventions sur les tons clairs et les tons foncés (voire parfois sur les blancs et les noirs).



ÉTAPE 1

Dans la rubrique **Réglages de base**, sous la zone **Balance des blancs**, figurent six options de réglage de tonalités dont la première, **Exposition** (voir ci-contre), permet d'améliorer l'éclairage global de la photo (principalement dans les tons moyens) et de récupérer des détails dans les lumières ou les ombres. Dans l'exemple ci-contre, l'images est sous-exposée et manque de détails dans les ombres.



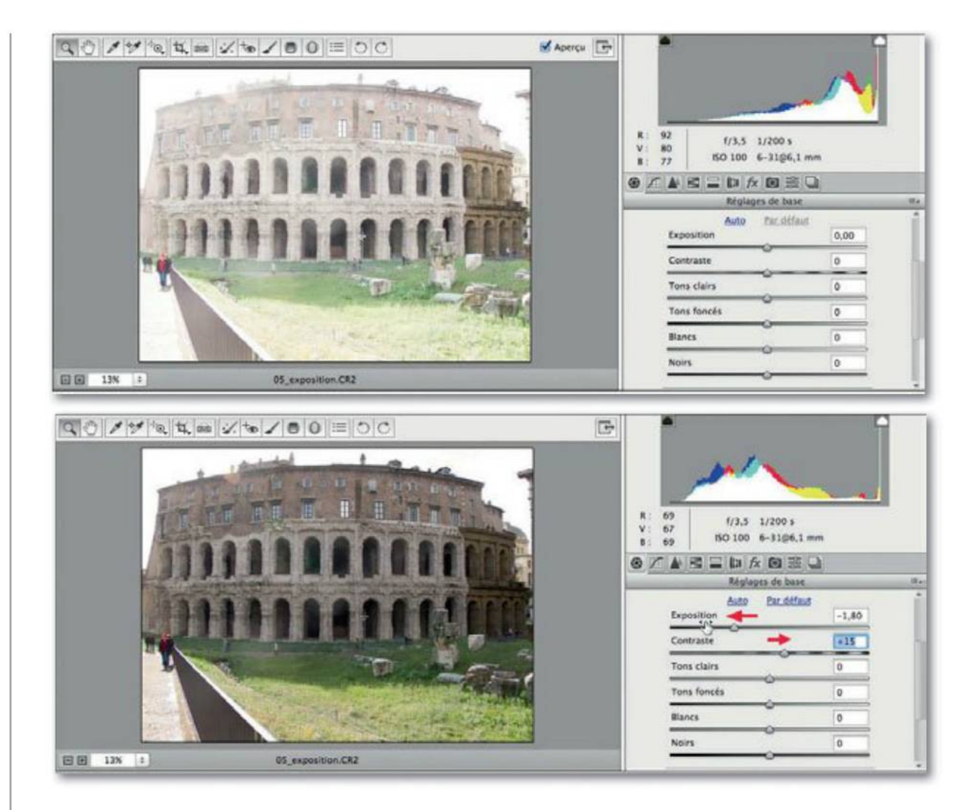
ÉTAPE 2

Augmenter l'exposition (curseur vers la droite) provoque un éclaircissement de l'image ; cela correspond à une ouverture du diaphragme lors de la prise de vue, ce qui permet de retrouver des détails dans les ombres.

ASTUCE *Pour régler l'exposition, placez le pointeur sur le nom du réglage et glissez-le quand il devient . Pour annuler (ou rétablir) une ou plusieurs opérations que vous venez de faire, tapez ⌘ Z* [Ctrl Z] *ou plusieur fois* ⌥ ⌘ Z [Alt Ctrl Z] *(*⇧ ⌘ Z [⇧ Ctrl Z] *pour rétablir).*

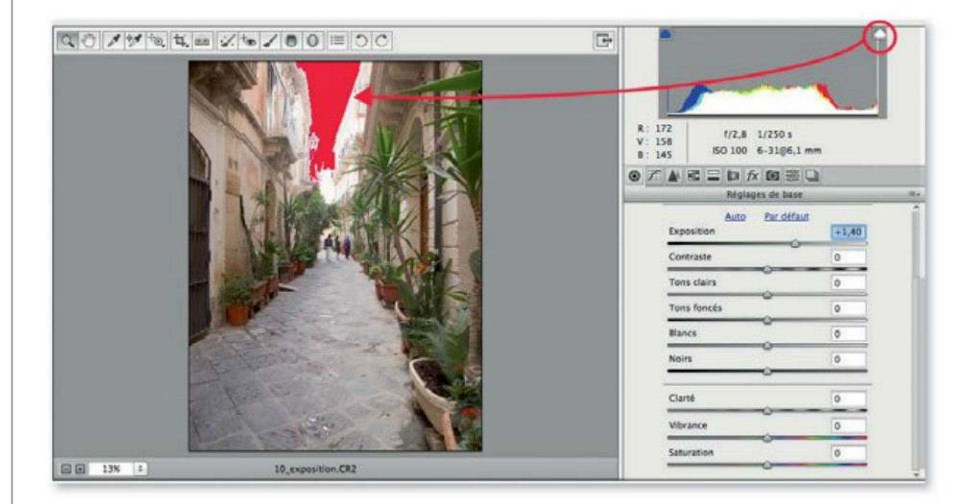
ÉTAPE 3

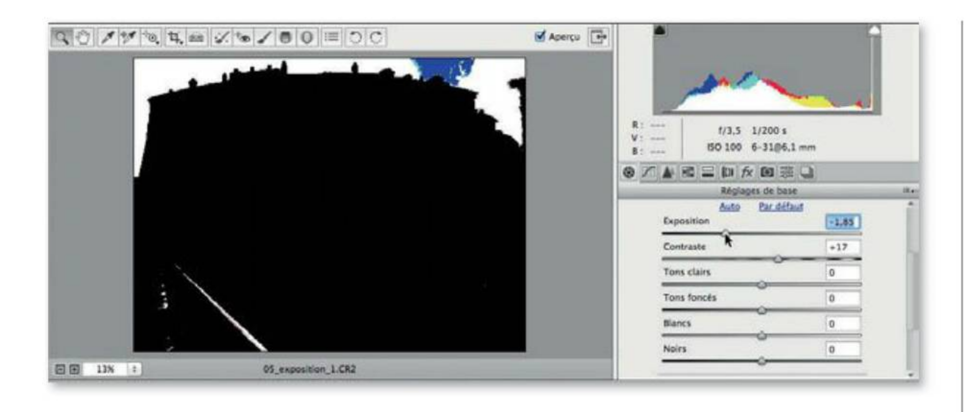
Ci-contre, l'image est surexposée et manque de détails dans les hautes lumières. Réduire son exposition l'assombrit (équivalent à une fermeture du diaphragme) ; cela permet de retrouver des détails dans ses hautes lumières. Dans les deux cas, l'histogramme est plus étalé et une légère augmentation du contraste (curseur **Contraste** vers la droite) permet de l'étaler davantage pour donner plus de pêche à la photo.

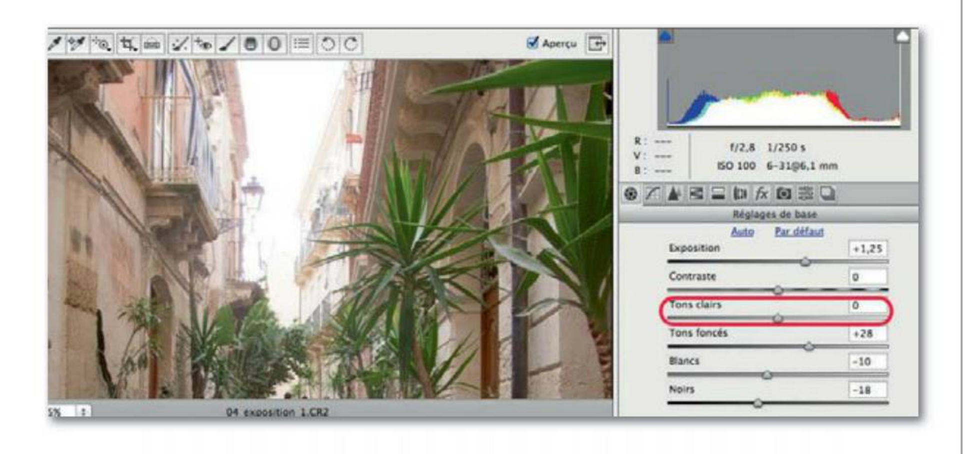


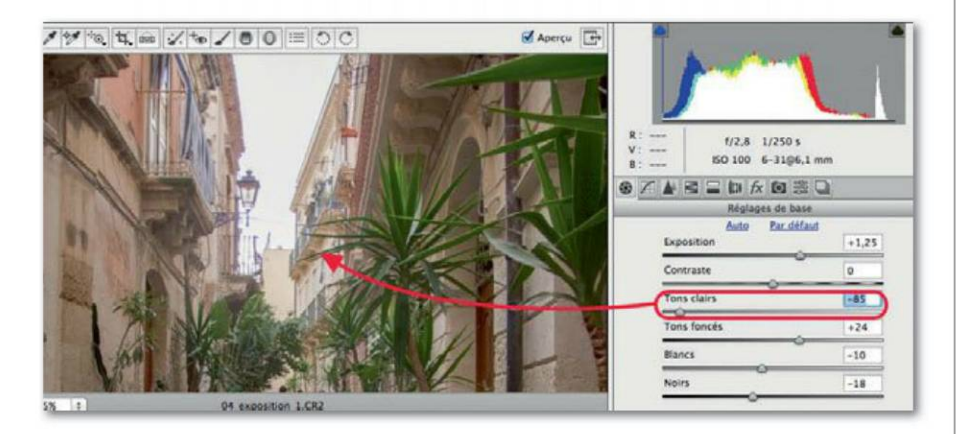
ÉTAPE 4

Lors du réglage des tonalités, des pixels très clairs (ou très foncés) peuvent être écrêtés : ils deviennent blancs (ou noirs) et ne représentent plus des détails de l'image. Il est important de contrôler où se situe cet écrêtage, quelle est son étendue et si les pixels écrêtés correspondent ou non à du blanc spéculaire qui ne définit pas de matière ni de détails de l'image (tel un éclat ou un reflet de lumière). Aux extrémités du haut de l'histogramme, figurent deux triangles noirs qui changent de couleur s'il y a écrêtage et prennent celle de la couche des pixels écrêtés (blanc avec des pixels présents sur plusieurs couches). Par clic sur celui de droite, les pixels clairs écrêtés apparaissent rouges ; par clic sur celui de gauche, le bleu couvre les pixels foncés écrêtés.









ÉTAPE 5

L'avertissement d'écrêtage s'active en tapant O pour les pixels clairs et U pour les foncés. Si vous glissez avec ⌥ [Alt] le curseur **Exposition** (ou **Tons clairs** ou **Blancs**), vous verrez, en blanc sur fond noir, les pixels clairs écrêtés ; ces pixels apparaissent colorés, s'ils ne sont écrêtés que sur une couche, ou blancs s'ils le sont sur toutes.

ÉTAPE 6

Pour récupérer davantage de détails, utilisez les curseurs **Tons clairs**, **Tons foncés**, **Blancs** et **Noirs**.

Avec **Tons clairs**, ajustez les hautes lumières en les intensifiant (curseur vers la droite : +) ou en les atténuant (–) dans les parties claires de l'image mais sans impacter les tons foncés ni les tons moyens.

Avec **Tons foncés**, débouchez les ombres (+) ou assombrissez-les (+) mais sans impacter le contraste global de l'image.

Avec **Blancs**, contrôlez les valeurs proches de l'écrêtage (extrémité droite de l'histogramme). Avec des photos (volontairement) surexposées, vous pourrez récupérer des informations dans les très hautes lumières.

Avec **Noirs**, vous agissez sur l'extrémité gauche de l'histogramme : intensifiez les ombres ou récupérez des détails dans les parties très foncées de l'image.

Astuce *Si vous glissez le curseur **Tons foncés** ou **Noirs** avec ⌥ [Alt], vous verrez, en noir sur fond blanc, les pixels foncés écrêtés.*



Avant.



Après.



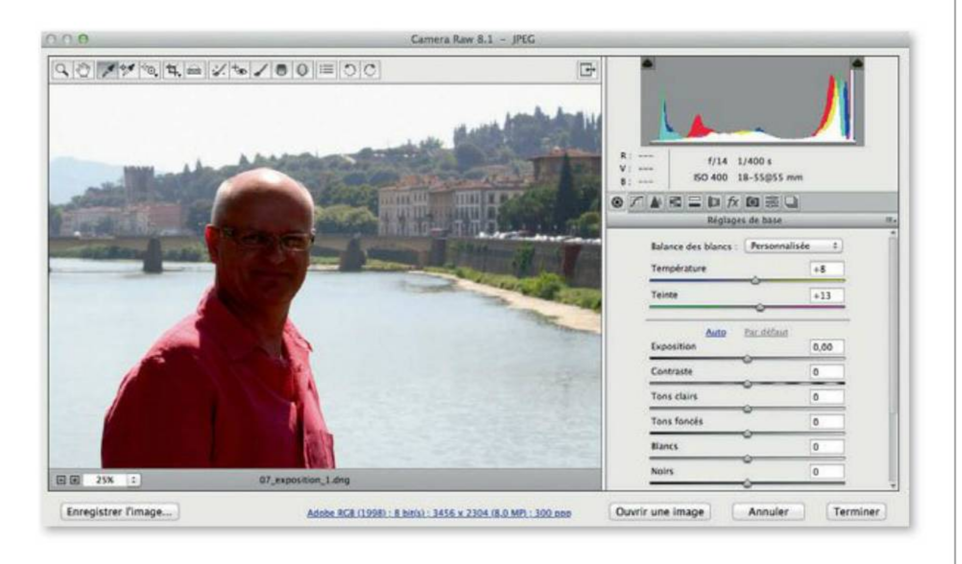
Avant.



Après.

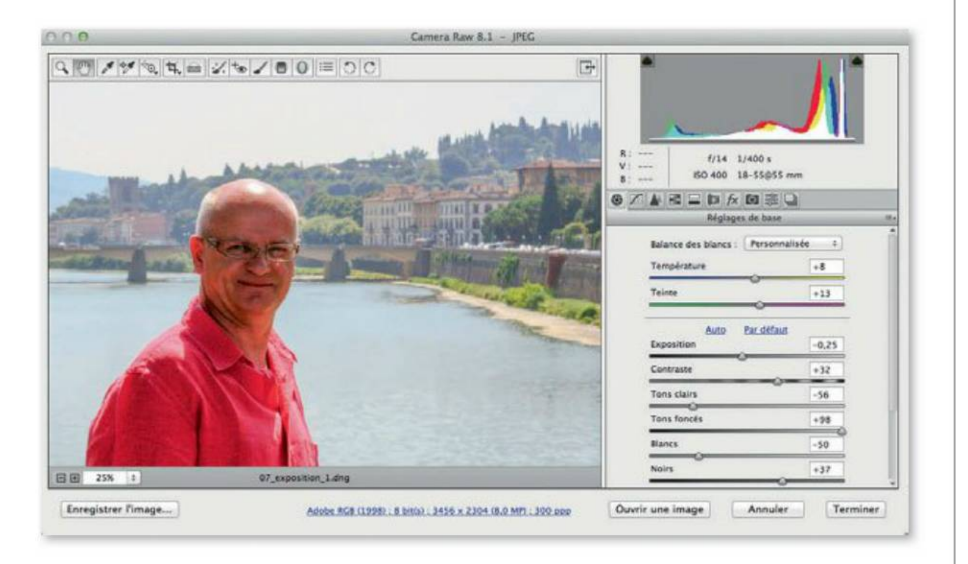
Déboucher les ombres

Dans de nombreuses prises de vue avec un contre-jour, l'utilisation d'un flash permet d'éclairer le sujet au premier plan et de déboucher les ombres. Si le flash n'a pu être déclenché et s'est avéré inefficace, Camera Raw peut pallier sa déficience. Nous allons voir comment.



ÉTAPE 1

Dans l'image ci-contre, le personnage au premier plan est à contre-jour. Avec certains curseurs des réglages de base, il est possible d'éclairer les parties de l'image restées sombres. Après une éventuelle augmentation de l'exposition, vous pouvez déboucher les ombres en déplaçant, dans des sens opposés, les curseurs **Tons clairs** et **Tons foncés** ; les curseurs **Blancs** et **Noirs** (déplacés également dans des sens opposés) permettent d'affiner les réglages.



ÉTAPE 2

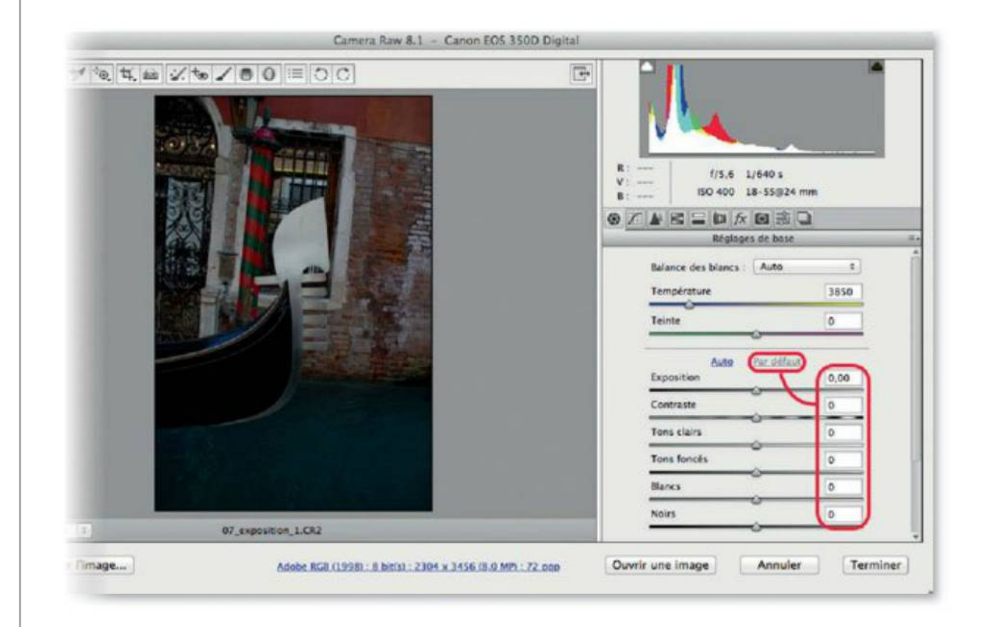
Avec ces réglages opposés des différents tons de l'image, on peut déboucher les ombres du sujet au premier plan. Comme nous le verrons plus loin, en utilisant les outils de retouche de Camera Raw, il sera possible d'obtenir une correction qui affecte moins l'arrière-plan et ne produit un effet que sur la zone souhaitée.

Corriger une photo automatiquement

*Vous pouvez ajuster les tonalités d'une image à l'aide des différents curseurs de l'onglet **Réglages de base** ; cependant, Camera Raw peut le faire pour vous et le rendu est satisfaisant dans de nombreux cas. De plus, cette automatisation peut être paramétrée pour qu'elle s'applique systématiquement à toutes les images ouvertes dans Camera Raw.*

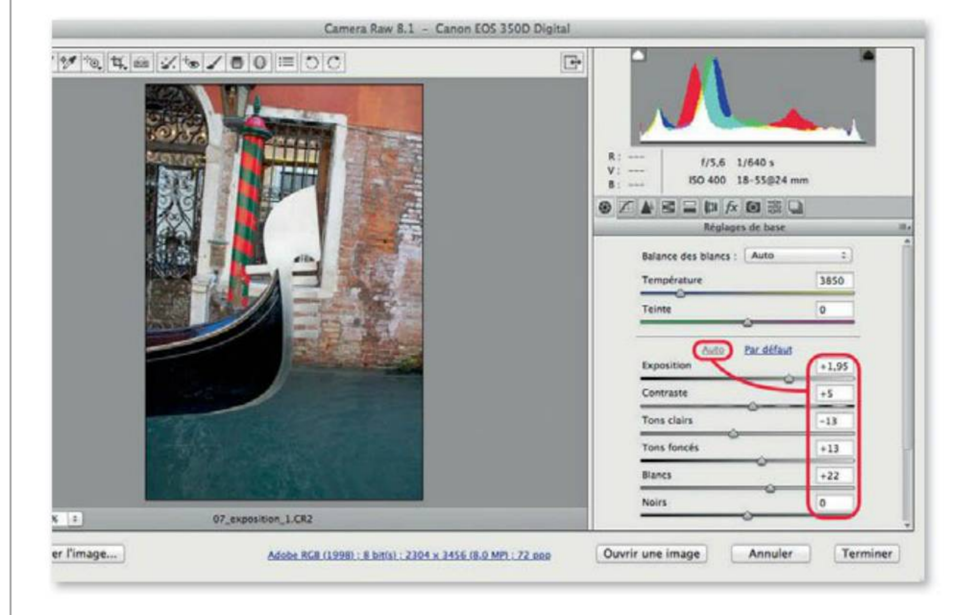
ÉTAPE 1

Quand une image est ouverte dans Camera Raw, après avoir réglé la balance des blancs, il reste à faire une série de réglages à l'aide des différents curseurs de la rubrique **Réglages de base** qui indiquent tous des valeurs nulles.

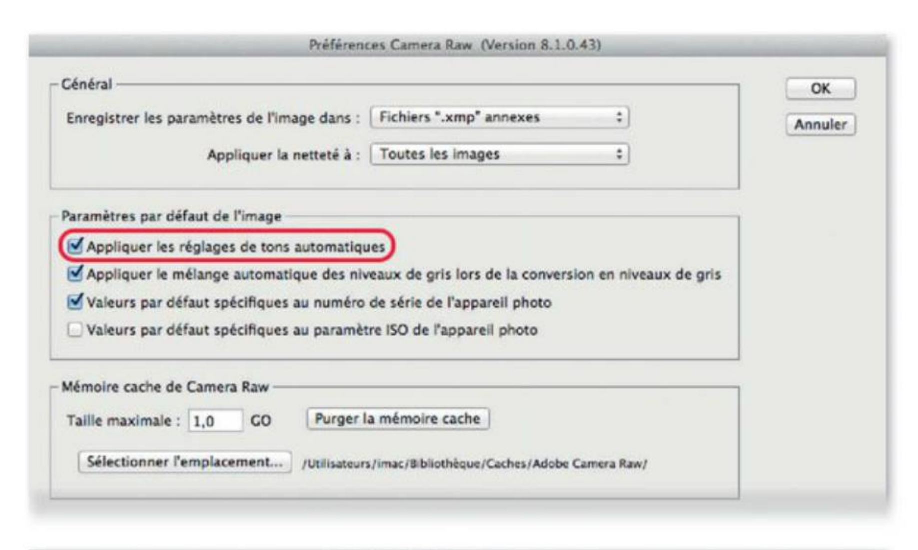


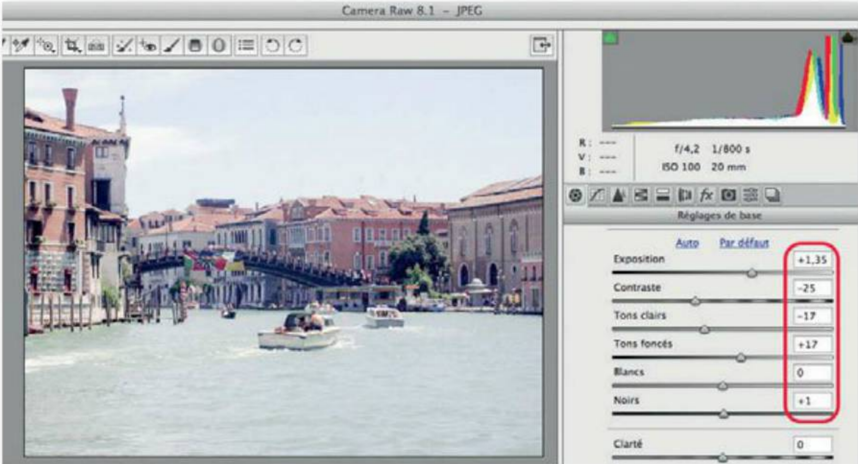
ÉTAPE 2

Pour que Camera Raw affecte à l'image des réglages définis automatiquement à partir d'une analyse des pixels présents, cliquez sur l'option **Auto** (qui apparaîtra alors grisée). Si les réglages ne vous conviennent pas, il sera toujours possible de les modifier en s'en servant comme base de départ.



ASTUCE *Si vous souhaitez réinitialiser un réglage, double-cliquez sur le curseur voulu. Pour les réinitialiser tous, cliquez sur l'option **Par défaut** (qui apparaîtra alors grisée). Pour n'appliquer l'option **Auto** qu'à un seul réglage (par exemple, **Exposition**), enfoncez ⇧ et double-cliquez sur le curseur du réglage.*





ÉTAPE 3

Camera Raw peut appliquer systématiquement les réglages **Auto** à chaque photo ouverte (en fait, cette application est déjà réalisée au niveau de Bridge qui le montre dans l'aperçu des vignettes). Pour obtenir ce paramétrage depuis Bridge, lancez la commande **Préférences Camera Raw** (du menu **Adobe Bridge [Édition]**) : dans la fenêtre qui s'affiche, cochez l'option **Appliquer les réglages de tons automatiques**.

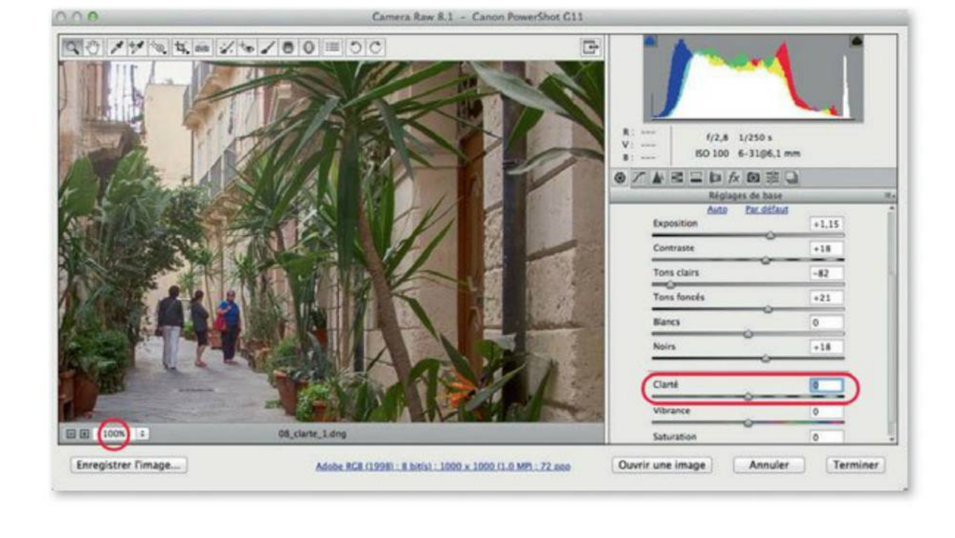
Bien qu'à l'ouverture de l'image dans Camera Raw l'option **Auto** soit appliquée à l'image, elle conserve un lien d'application (texte bleu souligné), tout comme l'option **Par défaut** qui permettra de réinitialiser chacun des réglages.

Améliorer le piqué

*Dans l'onglet **Réglages de base**, Camera Raw propose un réglage qui permet, après avoir effectué les réglages de tonalité, de donner davantage de piqué et de punch à la photo ; il s'agit de l'option **Clarté**.*

ÉTAPE 1

La partie inférieure de la rubrique **Réglages de base** comporte trois options **Clarté**, **Vibrance** et **Saturation**. Afin de donner du punch à la photo, vous allez utiliser le curseur **Clarté**. Pour mieux contrôler son effet, il est préférable d'afficher l'image à 100 %. Pour obtenir rapidement ce taux d'affichage, effectuez un double-clic sur l'outil **Loupe**. Éventuellement, enfoncez la touche Espace et glissez l'image pour voir une zone particulière de celle-ci.

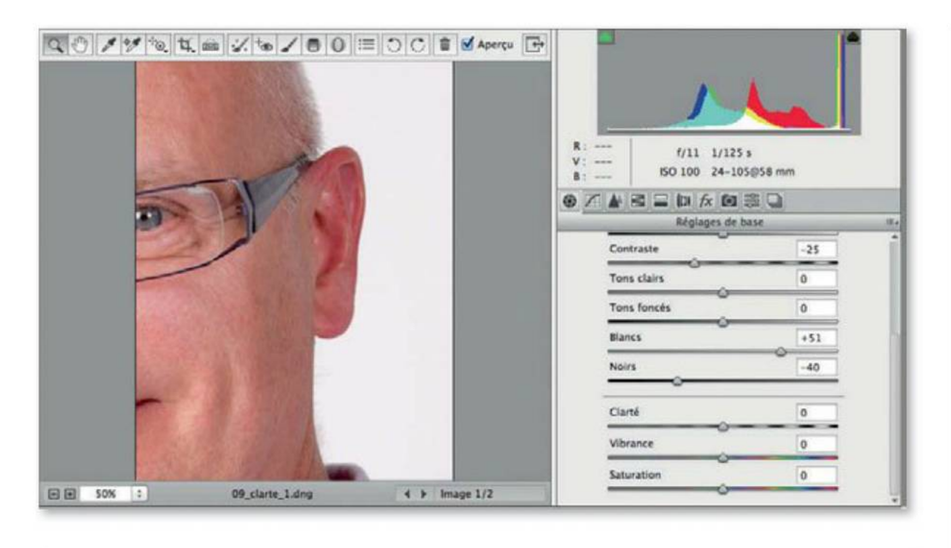


ÉTAPE 2

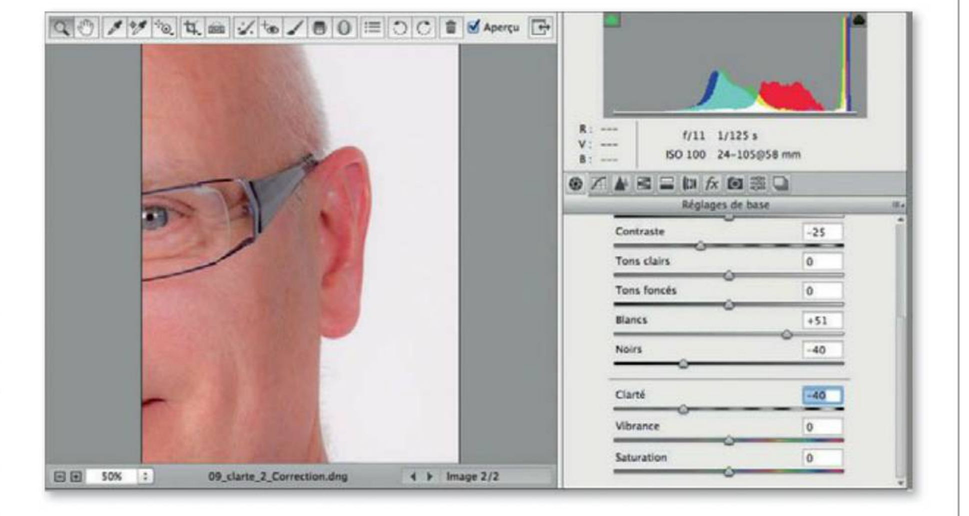
Par glissement vers la droite du curseur **Clarté**, vous améliorez le rendu de la photo (comparez les photos ci-dessus et ci-contre).

En effet, ce réglage augmente le contraste dans les tons moyens, ce qui équivaut à une accentuation (renforcement de la netteté) localisée dans ces tons moyens. Il peut être appliqué à la majorité des photos avec des valeurs comprises entre 25 et 50, voire au-delà si l'image comporte beaucoup de détails (comme celle ci-contre). En revanche, il ne faut pas l'appliquer à des portraits (voir ci-après).









ÉTAPE 3

Dans le cas d'un visage, le curseur **Clarté** peut également être utilisé, mais ici avec des valeurs négatives de manière à adoucir le grain de peau.

En effet, des valeurs positives produisent l'effet inverse et marquent davantage le grain de la peau d'un visage (comme le montre la copie d'écran au centre, ci-dessous).

ÉTAPE 4

Avec un glissement du curseur vers les valeurs négatives, comme ci-contre, –40, on a adouci le grain de peau.

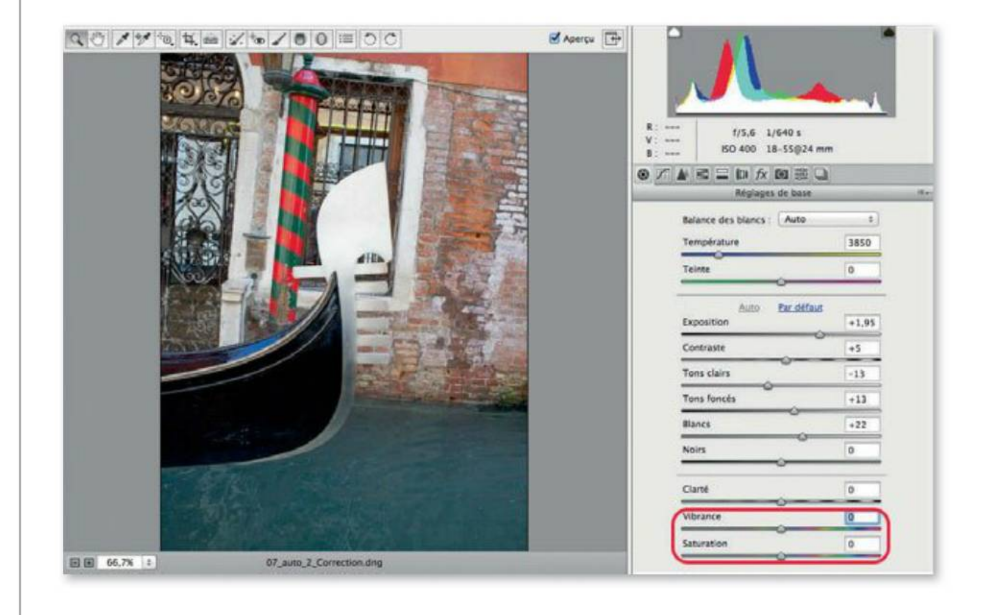
L'ensemble du visage est également adouci ; nous verrons par la suite qu'il est possible de localiser l'effet à certaines parties de l'image avec l'outil **Pinceau de retouche**.

Booster les couleurs

*Pour obtenir des couleurs plus éclatantes, vous disposez de deux curseurs **Vibrance** et **Saturation**. Seul le premier, **Vibrance**, permet une action mieux contrôlée et plus intelligente. En effet, ce réglage augmente la saturation principalement sur les couleurs les moins saturées et que très légèrement sur celles déjà saturées. De plus, il ne touche pas aux tons chair. On réservera **Saturation** (avec des valeurs négatives) aux cas où l'on souhaite atténuer les couleurs.*

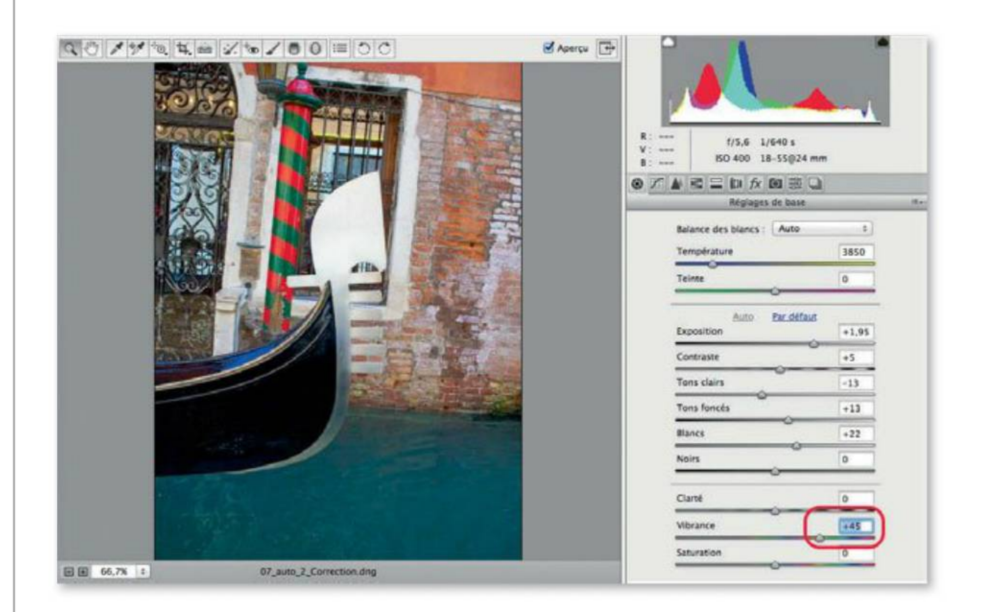
ÉTAPE 1

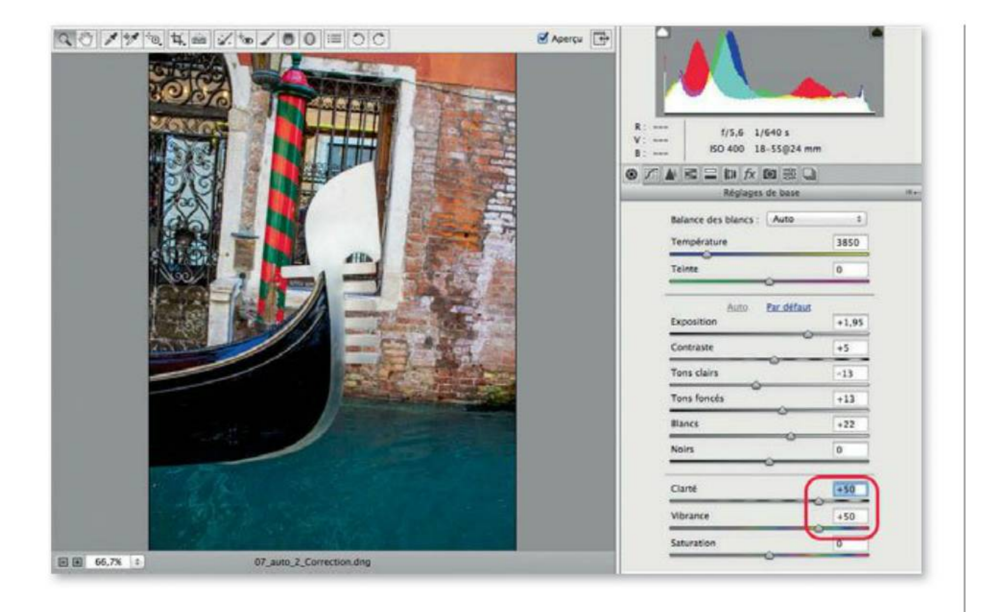
Sur une image dont les couleurs sont un peu ternes malgré un réglage de la balance des couleurs, on peut utiliser le curseur **Vibrance** (le curseur **Saturation** affecterait toutes les couleurs de la même façon).



ÉTAPE 2

En glissant le curseur **Vibrance** vers la droite, on ravive les couleurs, celles-ci deviennent plus éclatantes (plus vibrantes) mais sans risquer une saturation excessive et un écrêtage de certaines teintes.





ÉTAPE 3

Dans de nombreux cas, je cumule un réglage de **Clarté** et un réglage de **Vibrance**, ce qui permet de booster les couleurs efficacement.



Avant.



Après.

L'ensemble des options de la rubrique **Réglages de base**, depuis la balance des blancs, les réglages de tonalités jusqu'au paramétrage des couleurs, peuvent être cumulées pour obtenir un rendu réaliste et une photo plus détaillée.



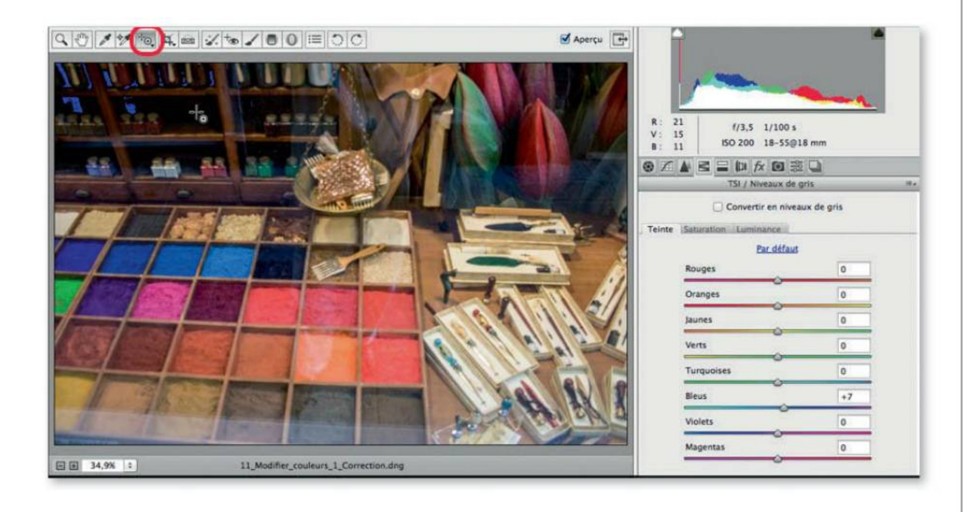
Avant.



Après.

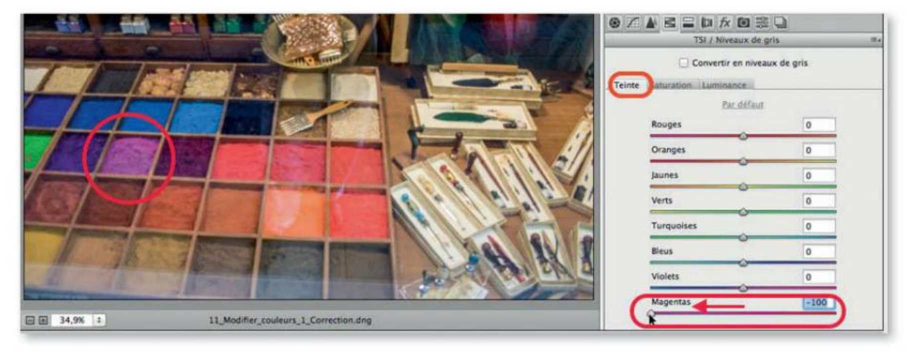
Après les réglages de base, dont certains peuvent être peaufinés à l'aide des courbes de tonalité, nous allons voir comment modifier les couleurs d'une image pour en changer leur teinte, leur saturation ou leur luminance et ainsi transformer l'ambiance de la photo.

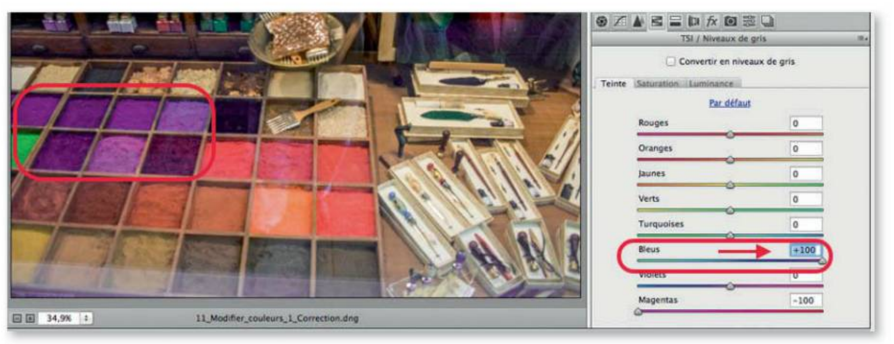
Modifier les couleurs



ÉTAPE 1

La rubrique **TSL / Niveaux de gris** (▣) comporte trois onglets, **Teinte** (T), **Saturation** (S) et **Luminance** (L), ainsi qu'une option de conversion en niveaux de gris que nous étudierons plus loin. Chacun des onglets permet de changer l'une des caractéristiques (T, S ou L) des couleurs représentées en huit bandes et auxquelles on peut accéder directement sur l'image à l'aide d'un outil de ciblage (▣, voir ci-contre, entouré de rouge).





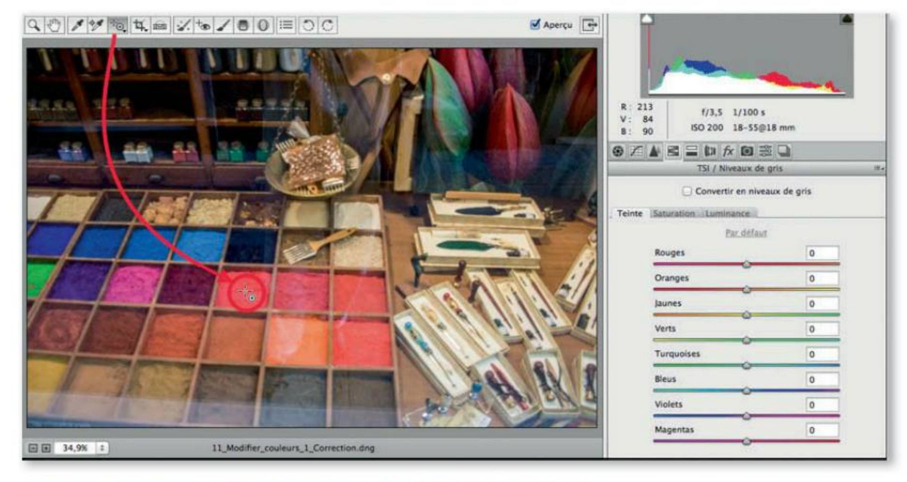
ÉTAPE 2

Pour changer une teinte, activez l'onglet **Teinte** et glissez son curseur vers la droite pour rapprocher cette teinte de celle située dans la bande inférieure, ou vers la gauche pour la décaler vers celle de la bande supérieure.

Dans l'exemple ci-contre en haut, un glissement du curseur magenta vers la gauche a rapproché cette couleur du violet partout où elle était présente dans l'image ; en revanche en bas, c'est un glissement du curseur bleu vers la droite qui a décalé la couleur vers le violet.

ÉTAPE 3

Il n'est pas toujours facile de savoir sur quel(s) curseur(s) agir pour modifier une couleur ; Camera Raw vous propose de cibler cette couleur directement sur l'image. En effet, avec l'onglet **Teinte** sélectionné, activez l'outil **Réglage ciblé** (ou tapez la touche T), puis cliquez sur la zone de l'image contenant la teinte voulue et glissez l'outil vers le haut ou le bas (ou vers la droite ou la gauche) : le curseur d'une ou de plusieurs teintes selon la composition de la couleur ciblée, seront modifiés et l'image reflétera la modification partout où apparaissent les teintes concernées.

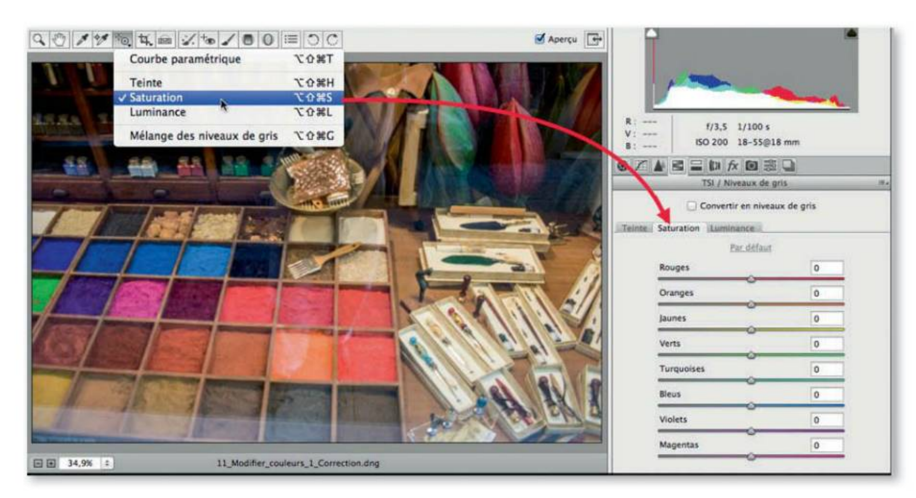




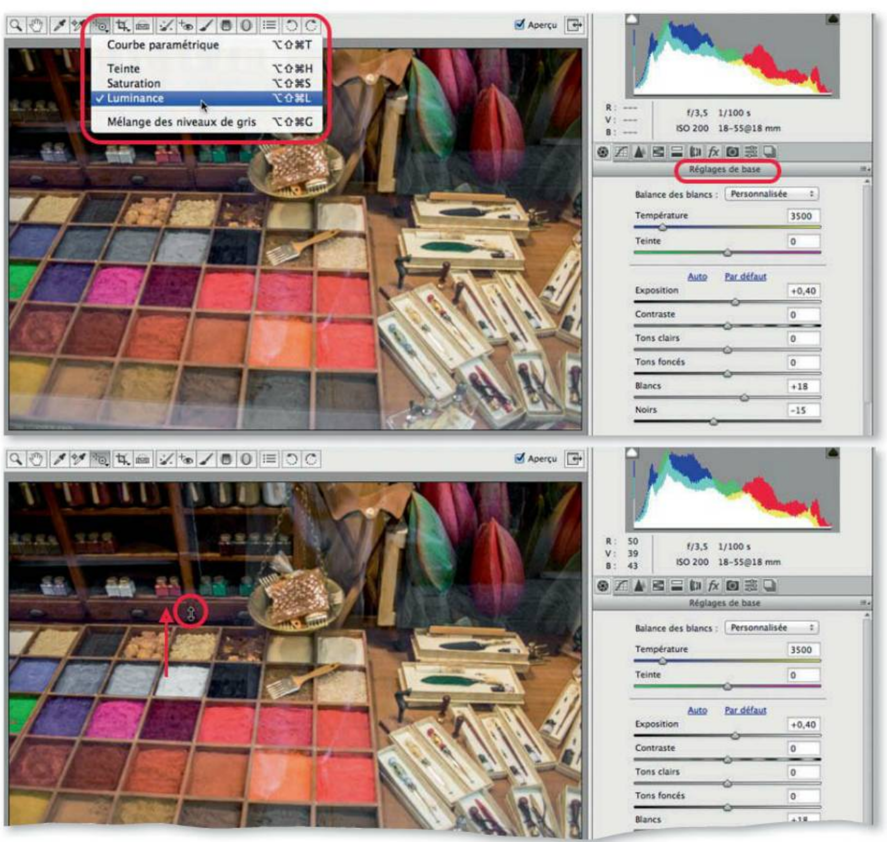
ÉTAPE 4

La rubrique **TSL / Niveaux de gris** vous permet d'agir sur la saturation d'une couleur ou sa luminance (de sombre à clair). Pour cela, activez l'onglet correspondant et agissez sur les curseurs, ou sélectionnez l'option voulue dans le menu local de l'outil **Réglage ciblé**.

Dans ce dernier cas, il ne restera qu'à cliquer, puis glisser l'outil pour changer la saturation (ou la luminance, selon l'option choisie) de la couleur cliquée. Dans l'exemple ci-contre, on a désaturé les bleus ciblés sur l'image.









ÉTAPE 5

Même si la rubrique **TSL / Niveaux de gris** n'est pas sélectionnée, vous pouvez choisir un réglage dans le menu local de l'outil **Réglage ciblé** et agir sur la photo. Sans voir bouger les curseurs correspondants de l'onglet **TSL** ciblé, vous pourrez régler la couleur visuellement sur l'image.

Par la suite, il sera toujours possible de sélectionner la rubrique (T, S ou L) pour contrôler, modifier ou réinitialiser les valeurs. Pour réinitialiser tous les curseurs de **Teinte** (ou de **Saturation** ou de **Luminance**, selon l'onglet actif), cliquez sur **Par défaut** ; pour n'en réinitialiser qu'un, double-cliquez sur le curseur.

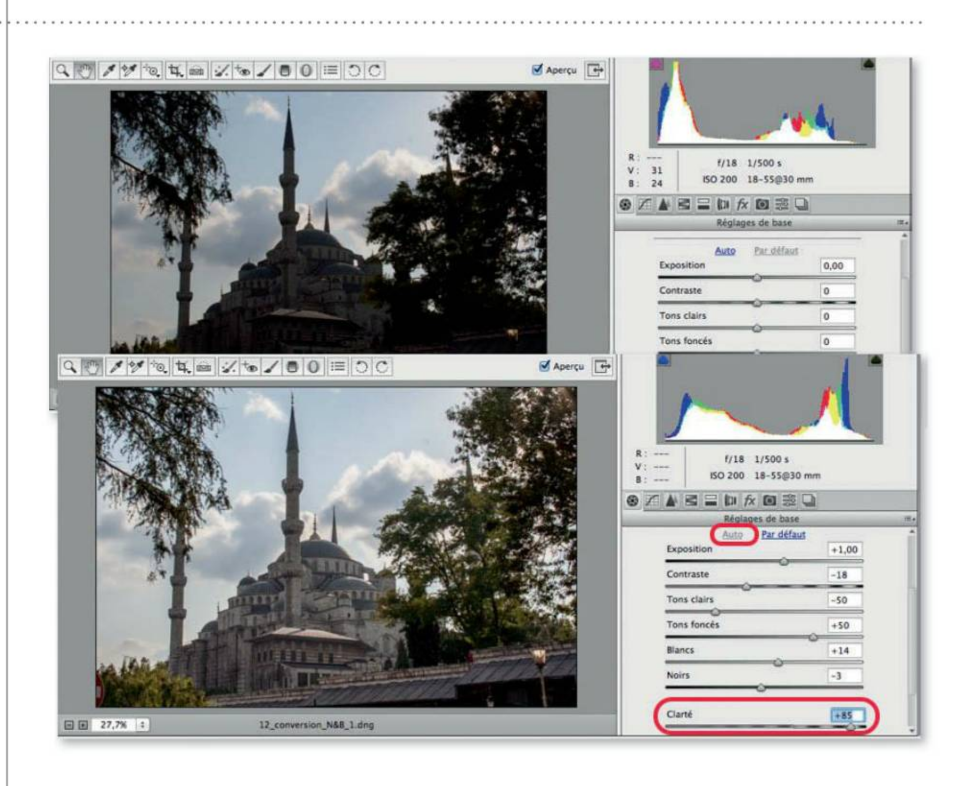
Convertir en noir et blanc

Camera Raw propose une technique simple de conversion des images couleur en images en niveaux de gris. Elle est d'autant plus intéressante qu'elle est facilement personnalisable.

ÉTAPE 1

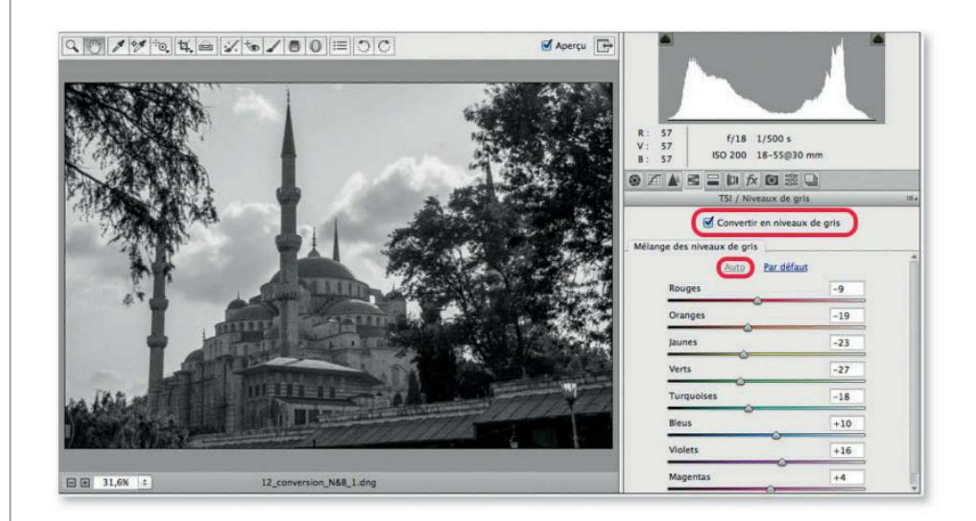
Une fois les réglages de base réalisés et que vous avez obtenu une image bien équilibrée et suffisamment détaillée, vous pouvez passer à sa conversion en niveaux de gris.

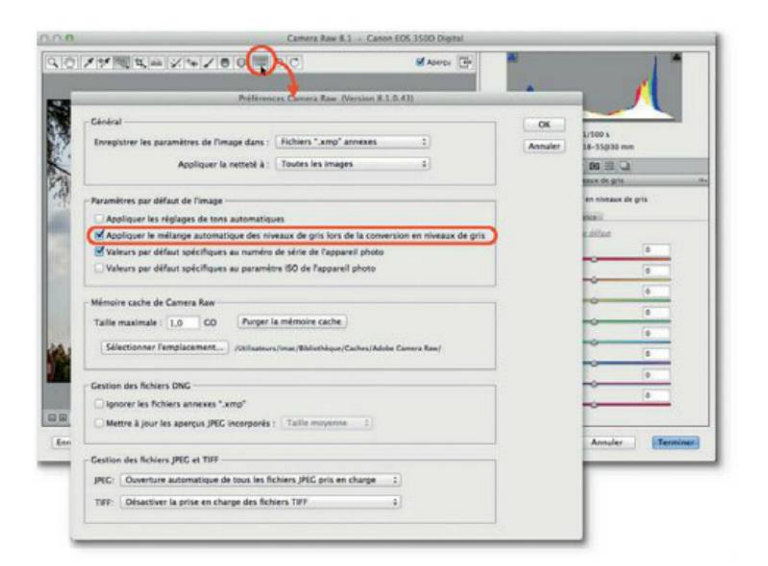
Dans la rubrique **Réglages de base**, le paramétrage peut se limiter à l'utilisation de l'option **Auto** associée à une augmentation importante de l'option **Clarté**. Il sera toujours temps de revenir sur les réglages ultérieurement.



ÉTAPE 2

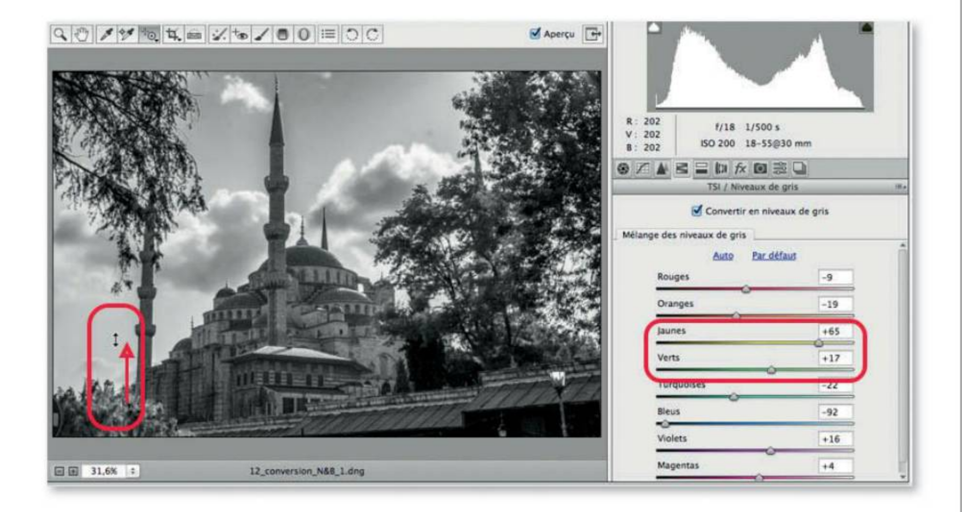
La conversion se réalise dans la rubrique **TSL / Niveaux de gris** en cochant l'option **Convertir en niveaux de gris**. Camera Raw convertit en appliquant des réglages automatiques aux couleurs.





ÉTAPE 3

Si les réglages de cette conversion ne vous conviennent pas, annulez-les en cliquant sur **Par défaut**. (à droite d'**Auto** qui est l'option choisie). Pour que celle-ci ne s'applique pas systématiquement, affichez les préférences de Camera Raw (par clic sur l'icône dans la barre d'outils du plug-in) et décochez la deuxième option des **Paramètres par défaut de l'image**.



ÉTAPE 4

Pour personnaliser les réglages de conversion et faire ressortir telle ou telle nuance, tapez la lettre T pour activer l'outil **Réglage ciblé** (ou au clavier, tapez ⇧ ⌥ ⌘ G [⇧ Alt Ctrl G]). Cliquez sur la zone de l'image à marquer, puis glissez vers le haut pour éclaircir ou vers le bas pour assombrir les teintes de la zone ciblée. Ci-contre, après avoir assombri le ciel (bleu), on éclaircit les feuillages (vert).

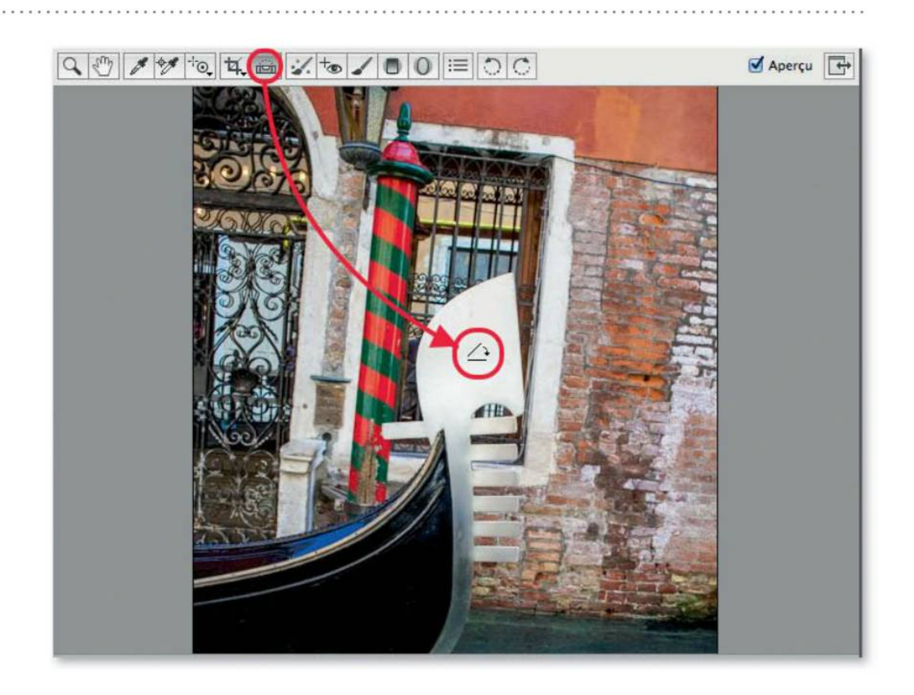
Redresser et recadrer

Il m'arrive (fréquemment) d'avoir des photos dont les verticales ou les horizontales ne sont pas respectées. Pour pallier ce problème, Camera Raw dispose de deux outils dont l'un permet principalement des recadrages.

ÉTAPE 1

Si vous constatez que certaines verticales (ou horizontales) ne sont pas respectées, vous pouvez utiliser l'outil **Redressement** (📷) et l'activer au clavier en tapant la touche A : sur l'image l'outil devient ⊿.

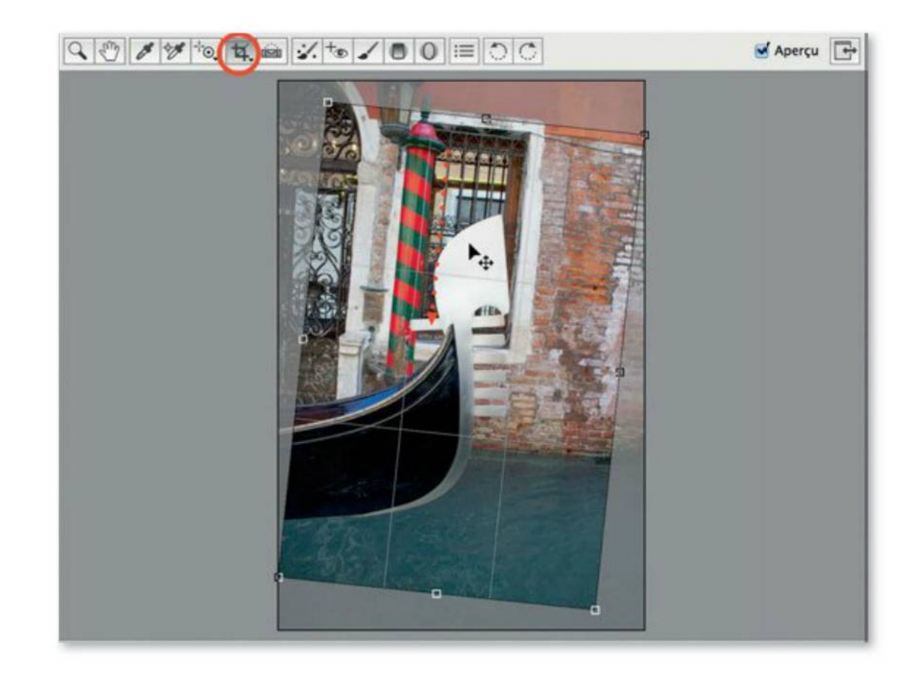
> **Astuce** *En enfonçant la touche de verrouillage des capitales, l'outil se transforme en croix ce qui vous assurera une meilleure précision lors du traçage.*

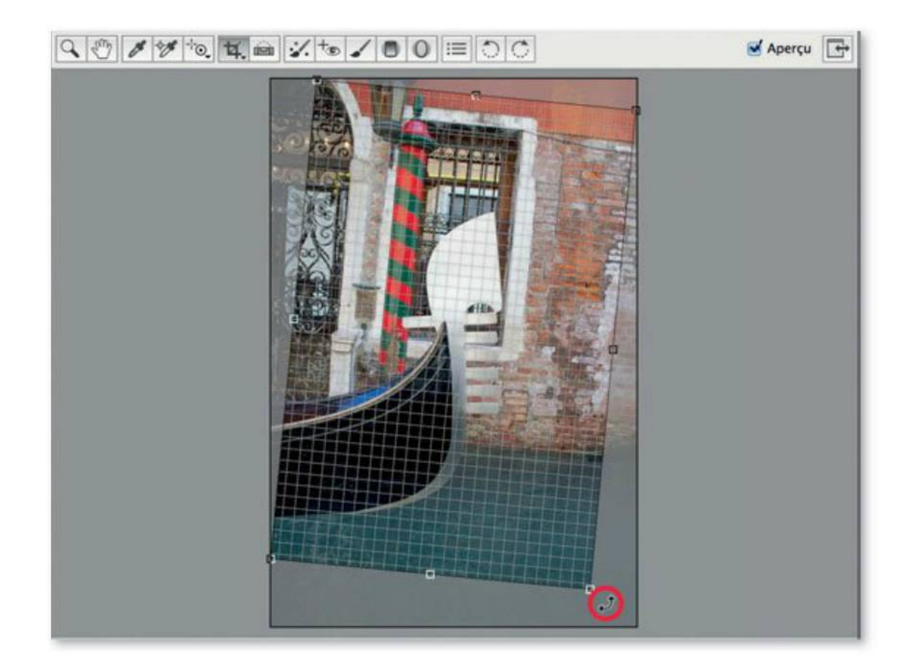




ÉTAPE 2

Sur l'image, glissez l'outil le long d'un élément qui devrait être vertical (ou horizontal) : l'outil **Recadrage** est alors activé et un rectangle muni de poignées et incrusté d'une grille s'affiche sur l'image. Il présente une inclinaison liée au tracé réalisé et définit la zone de recadrage. Dans la limite de la photo, le cadre peut être glissé pour repositionner la zone à recadrer avec l'outil devenu ↖✥. Si le recadrage convient, validez-le en tapant la touche Entrée (ou en changeant d'outil, par exemple, touche Z pour l'outil **Loupe**).

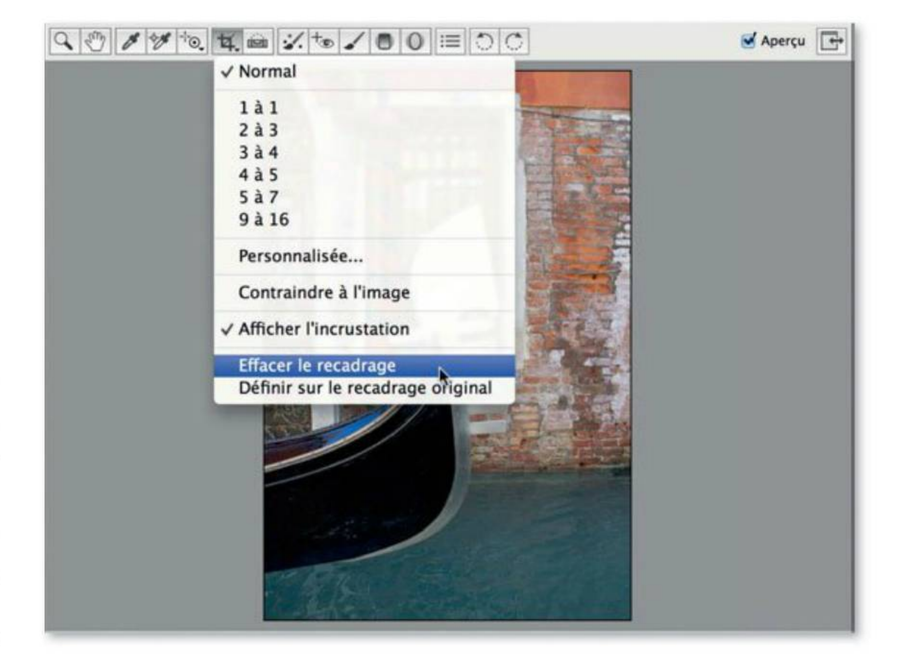




ÉTAPE 3

La grille permet de contrôler les horizontales et les verticales. En effet, si nécessaire, elle devient plus fine et permet de contrôler le pivotement du cadre par glissement de l'outil à l'extérieur du rectangle près d'un angle (il passe de à ou).

Tapez la touche esc [Échap] ou cliquez sur la zone grise à l'extérieur de l'image pour annuler l'opération de redressement/recadrage. Vous pouvez aussi réactiver l'outil **Redressement** en tapant la touche A et tracer à nouveau une ligne.



ÉTAPE 4

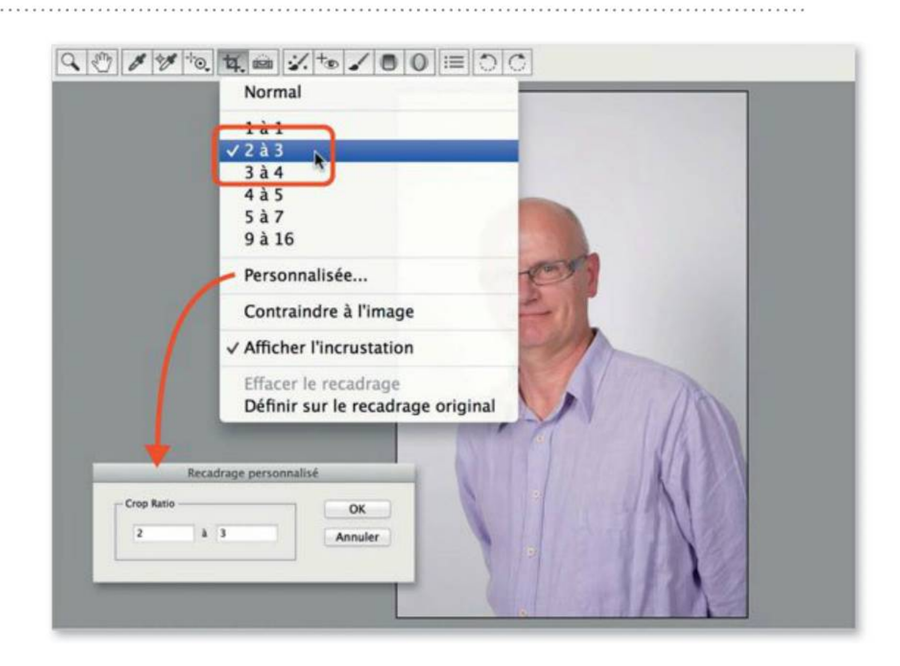
Quand le recadrage a été validé, il peut malgré tout être annulé à partir du menu local de l'outil **Recadrage.** Vous pouvez alors procéder à un nouveau redressement.

Recadrer et redimensionner

Si vous recadrez (redessez ou redimensionnez) vos photos RAW avec Camera Raw, l'opération est totalement réversible ; c'est ce qui rend intéressant la manipulation. Il en sera de même avec les images JPEG à condition de ne pas écraser le fichier d'origine. Avec Camera Raw 8.1 (ou +), le recadrage et le redimensionnement sont séparés, c'est ce que nous allons voir maintenant.

ÉTAPE 1

Le recadrage permet d'éliminer des zones inutiles de la photo. Il peut être libre (c'est le cas par défaut avec l'option **Normal**) mais le plus souvent, il va être lié à une utilisation ultérieure qui vous imposera un ratio de recadrage. Par exemple, pour une impression au format 10 par 15 cm, le rapport L/H de recadrage est de 2/3. Ce ratio peut être spécifié dans le menu local de l'outil **Recadrage** qui propose des valeurs prédéfinies ou permet de les personnaliser.

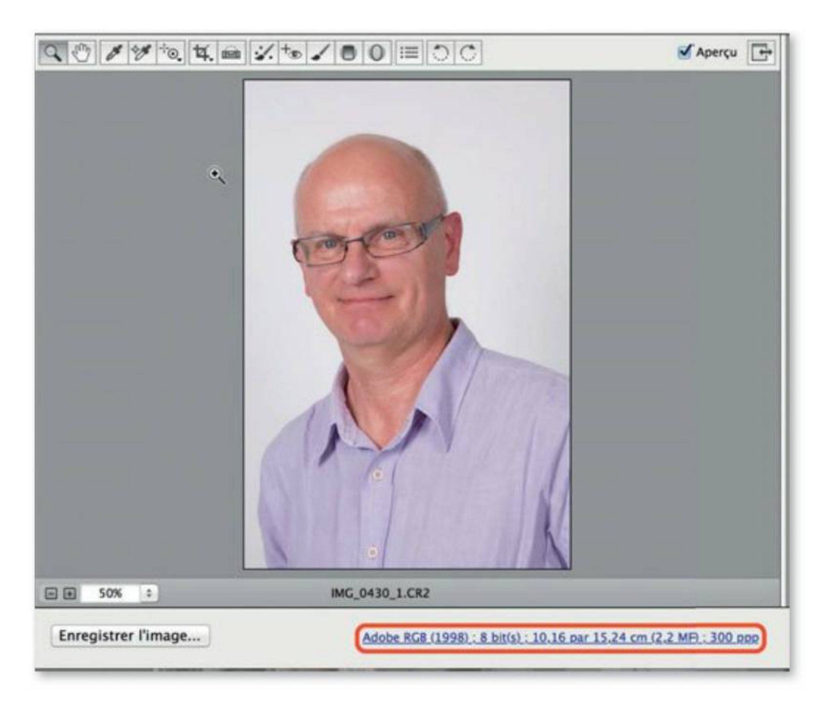


ÉTAPE 2

Pour recadrer, glissez l'outil **Recadrage** sur l'image, tracez une zone de recadrage, repositionnez-la en enfonçant la touche Espace et relâchez pour voir un cadre muni de poignées et incrusté d'une grille, dite des tiers. À ce stade, vous pouvez redimensionner le cadre ou le glisser (avec l'outil devenu ↖✥) pour placer un croisement des lignes de la grille des tiers sur un point de force de l'image (par exemple, ci-contre à droite, entre les yeux).









Formats (L x H)	Dimensions exactes (en cm)	Dimensions conseillées (en px à 300 ppp)	Rapports (L/H)
9 x 13	8,89 x 12,7	1 050 x 1 500	≈ 3/4
10 x 15	10,16 x 12,24	1 200 x 1 800	2/3
11 x 15	11,4 x 15,2	1 350 x 1 800	3/4
13 x 17	12,7 x 16,9	1 500 x 2 000	3/4
13 x 18	12,7 x 177,8	1 500 x 2 100	≈ 3/4
15 x 20	20,3 x 15,2	1 800 x 2 400	3/4
15 x 23	22,8 x 15,2	1 800 x 2 700	2/3
20 x 27	27,0 x 20,3	2 400 x 3 200	≈ 3/4
20 x 30	20,3 x 30,45	2 400 x 3 600	2/3

Les formats et les rapports de recadrage.

ÉTAPE 3

Si le recadrage convient validez-le en tapant la touche Entrée (ou en changeant d'outil, par exemple, tapez la touche Z pour activer l'outil **Loupe**). Après validation, le recadrage peut être annulé à partir du menu local de l'outil **Recadrage** ou en tapant ⌘ Z [Ctrl Z].

ÉTAPE 4

Pour définir les dimensions de l'image, vous devez afficher la fenêtre **Options du flux de production** en cliquant sur le lien hypertexte situé sous l'aperçu. Dans la zone **Dimensionnement de l'image**, cochez l'option **Redi mensionner**, puis choisissez **Dimensions** dans le menu local afin de pouvoir saisir les valeurs voulues pour l'image. Ci-contre, vous pouvez voir quelques rapports de recadrage et les dimensions correspondant à des formats d'impression spécifiques (avec une résolution de 300 ppp qui donnera une qualité optimale).

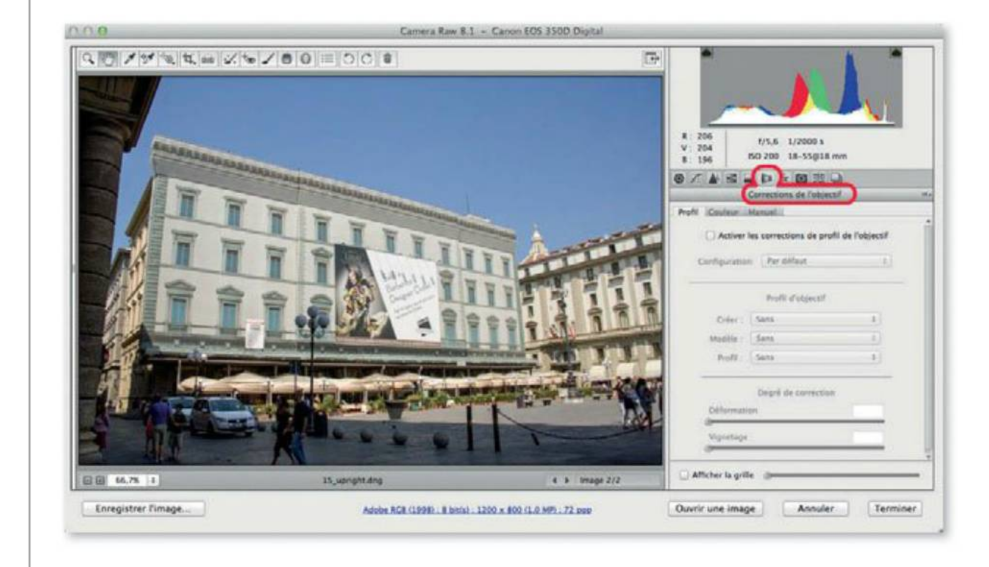
Ces dimensions (et la résolution) ne seront appliquées que dans le fichier exporté (c'est-à-dire obtenu par clic sur le bouton **Enregistrer l'image**) ou le fichier ouvert dans Photoshop (par clic sur le bouton **Ouvrir**).

Corriger les distorsions de l'objectif

En fonction de la prise de vue et de l'objectif utilisé, la photo peut présenter des effets de distorsion. Camera Raw permet de les corriger facilement.

ÉTAPE 1

Pour corriger les différents problèmes de distorsion de l'image, Camera Raw propose la rubrique **Corrections de l'objectif**. Elle présente trois onglets : **Profil**, **Couleur** et **Manuel.** Si la première rubrique ne réalise que des corrections automatiques assez légères, la dernière permettra de corriger des problèmes plus importants d'horizontal ou de vertical.



ÉTAPE 2

Dans l'onglet **Profil**, quand vous cochez l'option **Activer les corrections de profil de l'objectif**, Camera Raw fait des corrections en détectant, à l'aide des métadonnées, le type de l'appareil et l'objectif utilisés. Si ce n'est pas le cas, comme ci-contre, il peut effectuer les corrections à l'aide des indications que vous spécifiez par les menus **Créer**, puis **Objectif.** Ces corrections sont légères et englobent des réglages de couleurs que vous pouvez (si vous êtes expert) personnaliser dans l'onglet **Couleur**.

L'onglet **Manuel** permet des corrections plus importantes que nous allons voir maintenant.





ÉTAPE 3

L’onglet **Upright** propose cinq options de correction (la première, **Désactivé**, annule la correction) et des curseurs pour les personnaliser. Dans de nombreux cas, c’est l’option **Automatique** (A) qui donnera le résultat le plus intéressant avec une correction équilibrée des perspectives. Des essais s’imposent en fonction de l’image et rien ne vous empêche de modifier les curseurs de transformation pour ajuster le résultat.











ÉTAPE 4

Dans l’exemple ci-contre, on a testé les différentes options de l’onglet **Upright**, les différences entre certaines sont assez faibles. Dans certains cas, des zones transparentes peuvent apparaître, on pourra les combler en ajustant le curseur **Échelle** ou par un remplissage réalisé dans Photoshop.

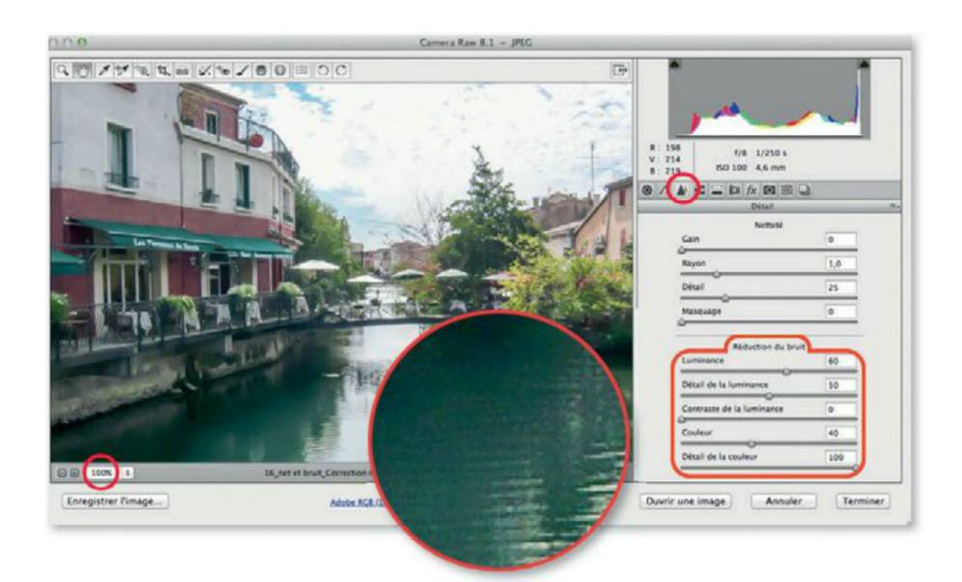
Réduire le bruit

Un des traitements importants dans le travail d'une photo est la réduction du bruit numérique qu'elle présente ; il s'agit de pixels parasites visibles dans certaines zones de l'image. Présent dans les zones sombres des photos prises sous faible luminosité ou avec une sensibilité ISO élevée (800 ou plus), le bruit doit être traité pour ne pas être accentué suite à un renforcement de la netteté.

ÉTAPE 1

C'est à l'aide de la rubrique **Détail** (partie basse), que l'on gère la réduction du bruit : on distingue le bruit de luminance et le bruit des couleurs (ou chrominance).

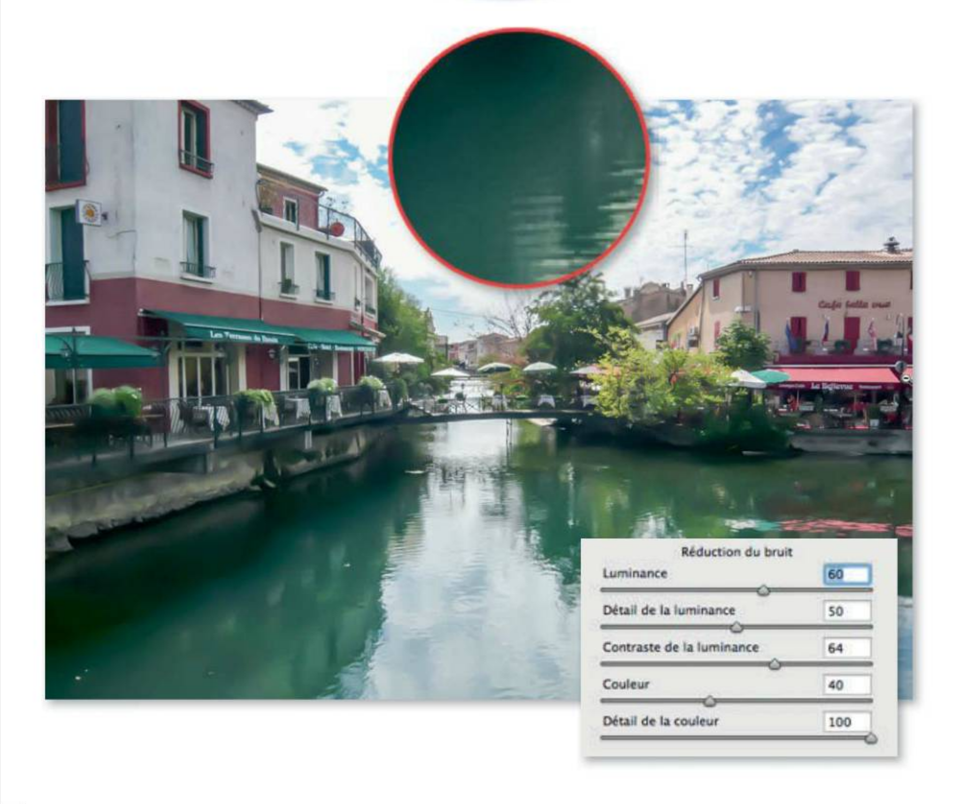
Pour optimiser les réglages, affichez l'image à 100 % par double-clic sur l'outil **Loupe** (enfonçez la touche Espace et glissez l'image pour la repositionner). Pour contrôler avant/après tous réglages, décochez/cochez **Aperçu** (ou tapez la touche P) ; dans tous les cas, vous ne masquerez que les modifications de la rubrique **Détail**.



ÉTAPE 2

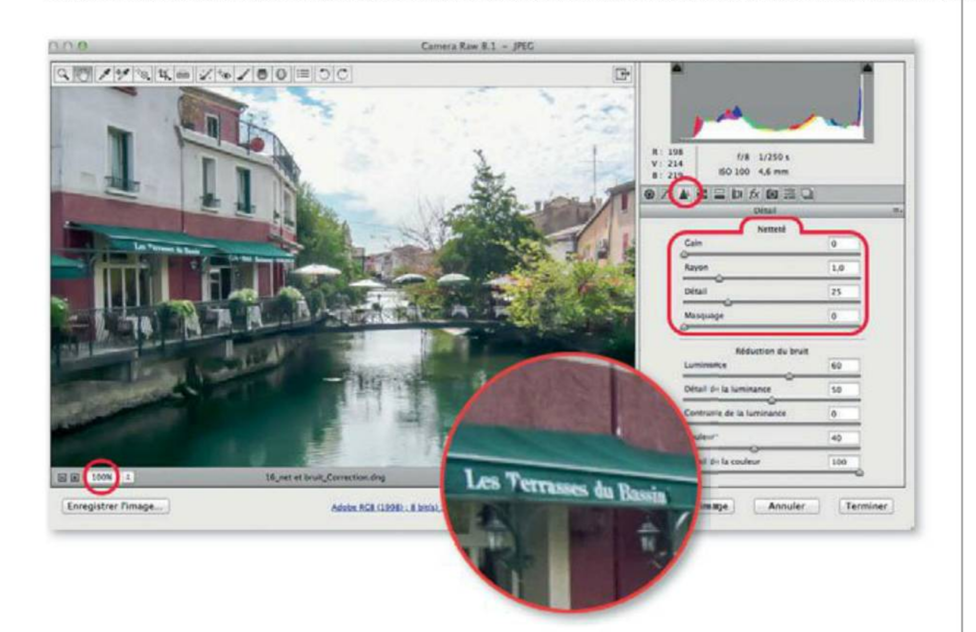
Le curseur **Luminance** réduit le bruit mais rend l'image molle. Le curseur **Détail de la luminance**, permet de préserver plus de détails au détriment du bruit (augmentation) ou d'augmenter le lissage de l'image au détriment d'un effet de flou (réduction). Le troisième curseur, **Contraste de la luminance**, préserve ou atténue le contraste.

Le curseur **Couleur** réduit le bruit de chrominance (avec une très légère désaturation des couleurs). En réduisant **Détail de la couleur**, on supprime des taches colorées qui peuvent apparaître mais les contours seront moins détaillés.



Tout fichier RAW nécessite un renforcement de sa netteté pour accentuer la définition des contours de l'image (parfois rendue molle par réduction du bruit). Cette accentuation, moins importante pour un fichier JPEG (déjà traité par l'APN), intervient à deux stades dans le travail : à l'acquisition, on parle de « netteté de capture » et avant l'impression ou l'export, on parle de « netteté de sortie » (Ouput Sharpening, dans Camera Raw, elle se règle dans les options de flux de production).

Renforcer la netteté



ÉTAPE 1

C'est dans la partie haute de la rubrique **Détail** que l'on va renforcer la netteté de l'image à l'aide des curseurs : **Gain**, **Rayon**, **Détail** et **Masquage**.

Ici aussi, pour optimiser les réglages, affichez l'image à 100 % (double-clic sur l'outil **Loupe**) ; éventuellement, enfonçez la touche Espace pour vous repositionner sur une zone particulière de l'image. Pensez à contrôler l'image avant/après en décochant/cochant **Aperçu** (touche P).

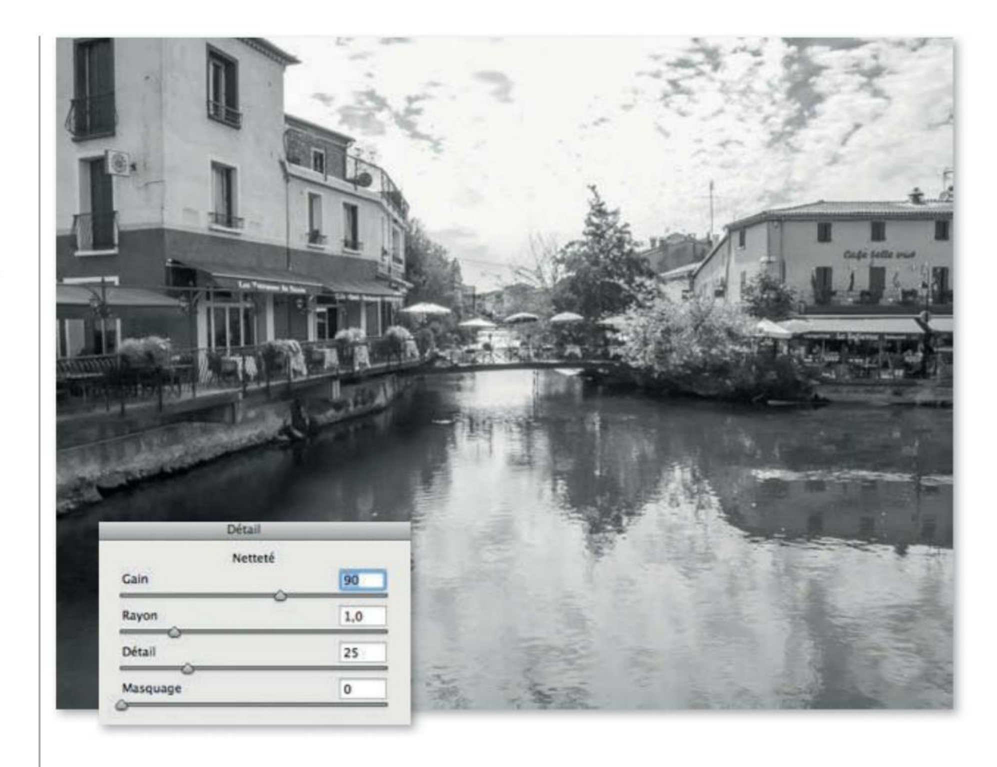


ÉTAPE 2

Le curseur **Gain** définit le contraste nécessaire pour appliquer l'accentuation et intensifie le contraste au niveau des contours de l'image (zones de hautes fréquences). Par défaut, pour les images RAW, le gain est de 25 (0 pour les JPEG). Commencez par un réglage fort (par exemple, 100) mais provisoire du curseur **Gain** en le déplaçant à droite pour augmenter l'accentuation globale de l'image. Ce réglage sera affiné après celui des autres curseurs. Pour des photos ayant de nombreux détails, la valeur peut être de l'ordre de 75 à 100.

ÉTAPE 3

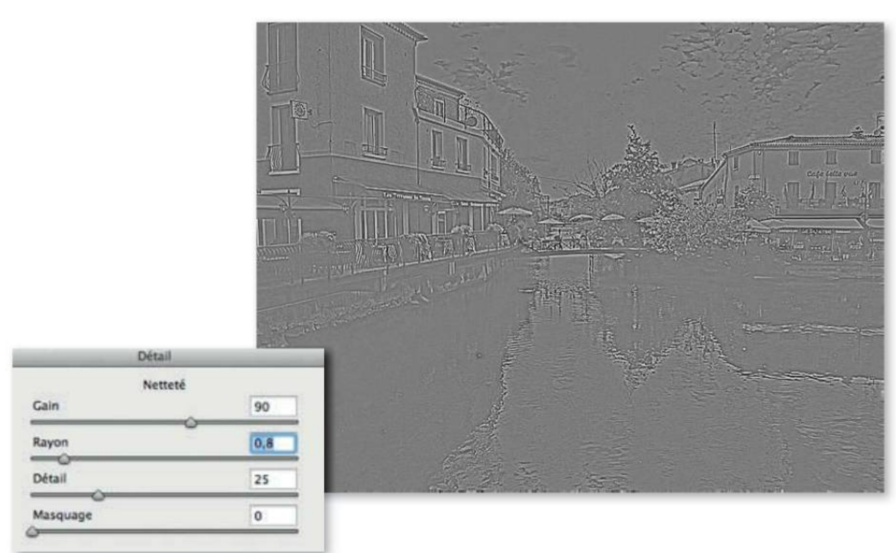
L'effet d'accentuation n'est appliqué qu'à la couche luminance de l'image. Pour la visualiser et mieux y évaluer le renforcement, maintenez appuyée la touche ⌥ [Alt] quand vous déplacez le curseur **Gain** de la zone **Netteté**. Ainsi, vous masquez les couleurs pour ne tenir compte que des contours de l'image affichée en niveaux de gris (couche luminance).

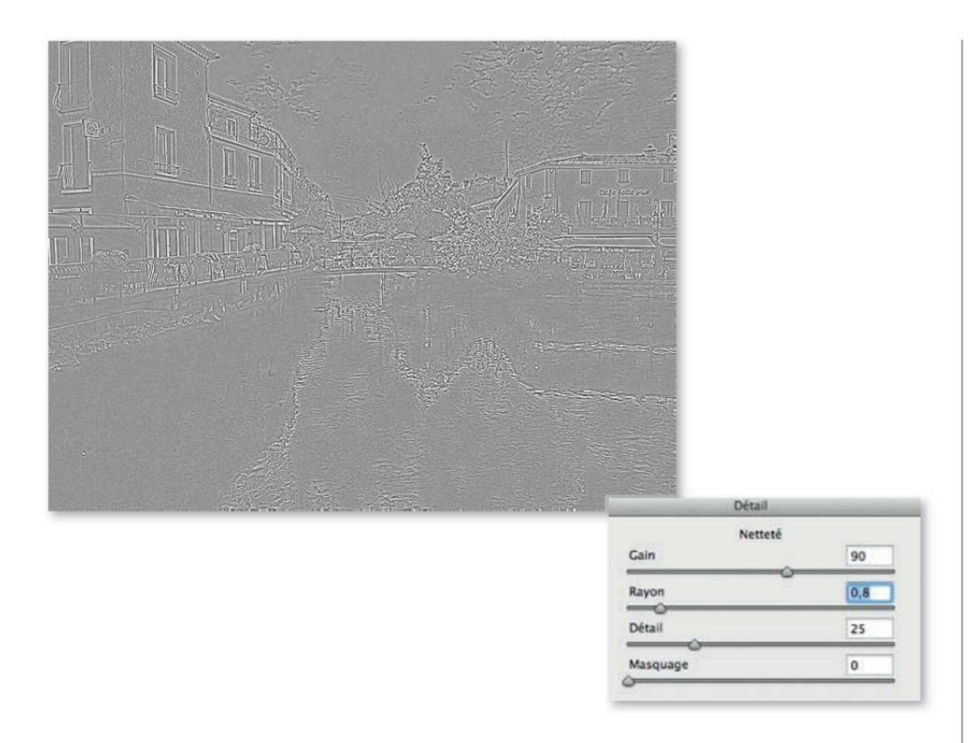


ÉTAPE 4

Le curseur **Rayon** règle la taille des détails auxquels s'applique le renforcement de la netteté. Une valeur élevée accentue davantage mais risque de faire apparaître des artéfacts le long des contours (halos blancs et noirs). Pour visualiser ce rayon, appuyez sur la touche ⌥ [Alt] lorsque vous déplacez le curseur.

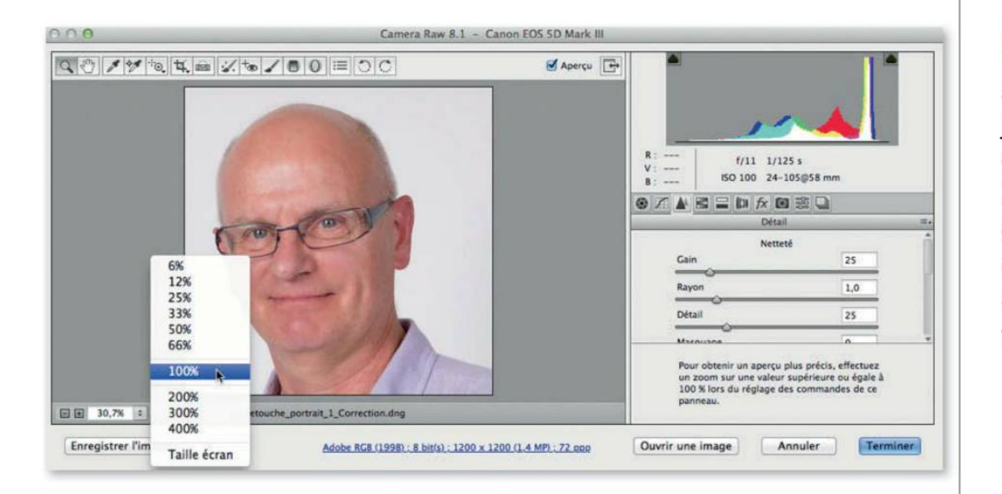
Les photos avec des détails très fins présenteront de meilleurs résultats avec un rayon plus faible. De manière générale, plus l'image possède de détails, moins le rayon doit être important. Si la valeur par défaut (1) convient pour la plupart des images issues de capteurs de 6 Mpix, elle pourra être réduite pour des images provenant de capteurs plus performants (par exemple, jusqu'à 0,5 pour un capteur de 21 Mpix).





ÉTAPE 5

Un renforcement trop élevé de la netteté produit des effets de halo près des contours. Le curseur **Détail** contrôle l'apparition de ce halo ; en enfonçant la touche ⌥ [Alt], vous visualisez ces contours. La valeur 25 (par défaut) convient pour la majorité des images ; cependant, pour celles de paysage et d'architecture présentant des contours détaillés, on peut pousser le curseur à 75. Avec l'augmentation de **Détail**, vous risquez de monter le bruit dans les aplats (**Masquage** permettra de le limiter, voir ci-après avec les visages).



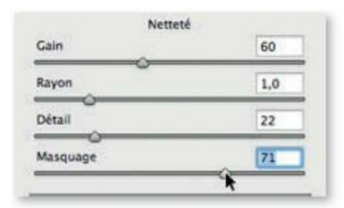
ÉTAPE 6

Avec des photos de visage (toujours affichées à 100 % ou plus), des valeurs de **Gain** de l'ordre de 25 à 40 donneront des résultats convenables, elles permettront d'éviter de trop renforcer le grain de la peau. On les associera à des valeurs de **Rayon** voisines de 1.

ÉTAPE 7

L'utilisation d'un masquage permettra de préserver certaines zones du visage (peau) et d'en accentuer d'autres (lèvres, contour des yeux). Par défaut, la valeur de **Masquage** est nulle, c'est-à-dire que l'accentation s'applique sur la totalité de l'image.

Si vous enfonçez la touche ⌥ [Alt] tout en glissant le curseur **Masquage**, vous verrez progressivement apparaître en noir les zones non accentuées (masquées). Camera Raw a créé un masque de contours qui protège certaines zones de l'image et permettent d'accentuer les autres (en blanc dans le masque).







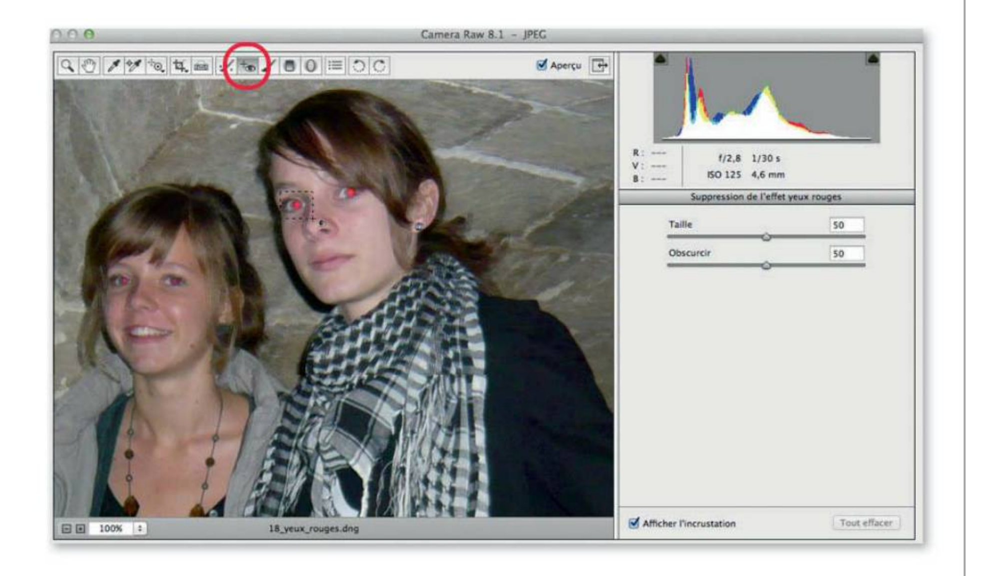
Sans masquage.



Avec masquage.

Corriger les yeux rouges

Lors des prises de vue au flash, la pupille des yeux peut apparaître rouge. Camera Raw propose un outil pour corriger ce problème.



ÉTAPE 1

Tapez la lettre E pour activer l'outil **Retouche des yeux rouges**. Avec cet outil, tracez un rectangle (ou un carré) qui englobe suffisamment la pupille rouge de l'œil. Si le rectangle est trop petit, un message le signalera.



ÉTAPE 2

Dès que vous relâchez le bouton de la souris, un rectangle en pointillés rouge et blanc encadre la pupille devenue grise. Si des zones de l'œil sont encore rouges, glissez le curseur **Taille** de l'outil vers la droite pour étendre l'assombrissement dont la teinte se règle avec le curseur **Obscurcir**.



ÉTAPE 3

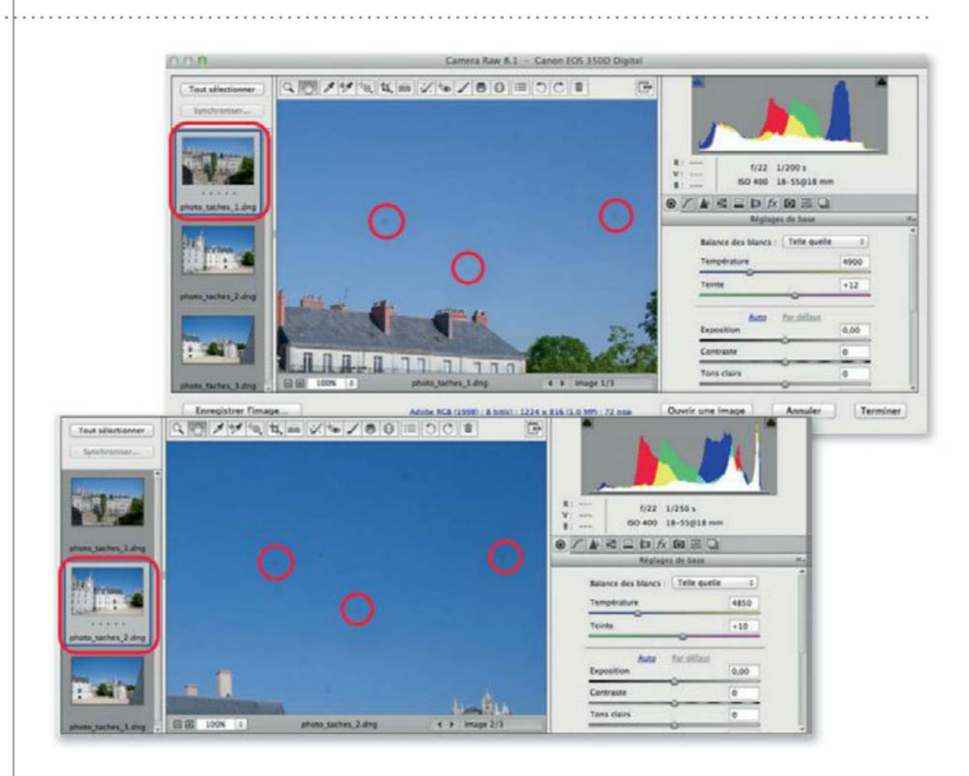
Recommencez les opérations sur les autres yeux rouges. Tapez la touche V pour masquer les incrustations (rectangles pointillés) et mieux voir la justesse des corrections effectuées.

Éliminer quelques défauts

*Il n'est pas rare que des photos présentent quelques détails que l'on aimerait éliminer, tels des poussières sur le capteur, des boutons ou des taches sur un visage ou tout autre élément qui perturbe l'image. Camera Raw 8.1 dispose de l'outil **Retouche des tons directs** pour venir à bout de certains de ces problèmes. Avec la version CC, les fonctions de l'outil ont été nettement améliorées ce qui permet des corrections plus poussées autrefois réservées à Photoshop.*

ÉTAPE 1

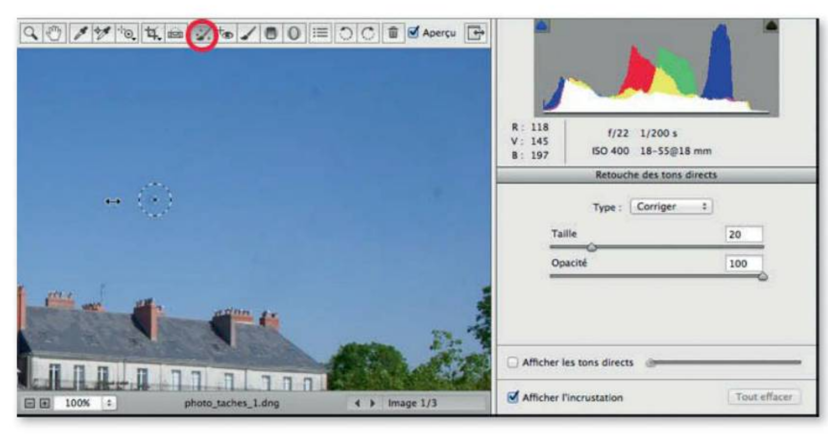
Commençons par regarder l'utilisation classique telle qu'on pourrait la faire avec Camera Raw installé avec la version CS de Photoshop. Il s'agit ici de supprimer des taches dues à des poussières sur le capteur. En effet, on les retrouve à des endroits identiques sur plusieurs photos que l'on a ouvertes simultanément dans Camera Raw.

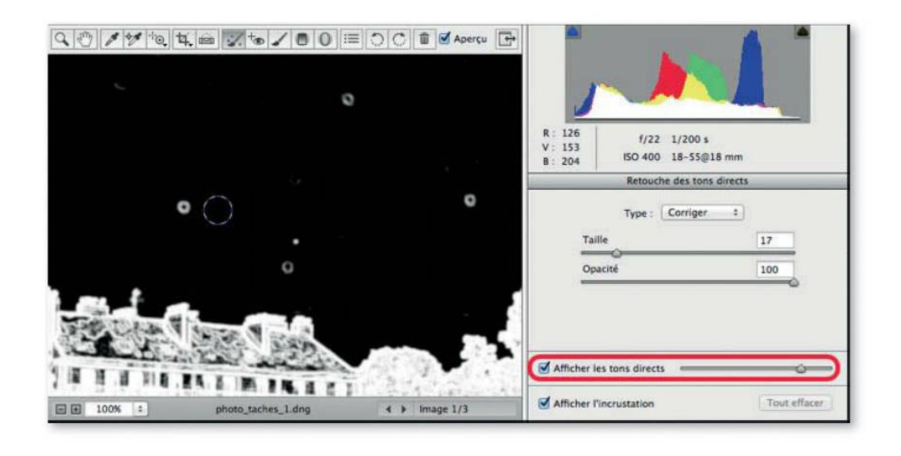


ÉTAPE 2

Activez l'outil **Retouche des tons directs** en tapant la lettre B. Il se présente sous la forme d'un cercle dont on ajuste la taille par le curseur de même nom ou par glissement sur l'image avec la touche ctrl enfoncée [clic droit].

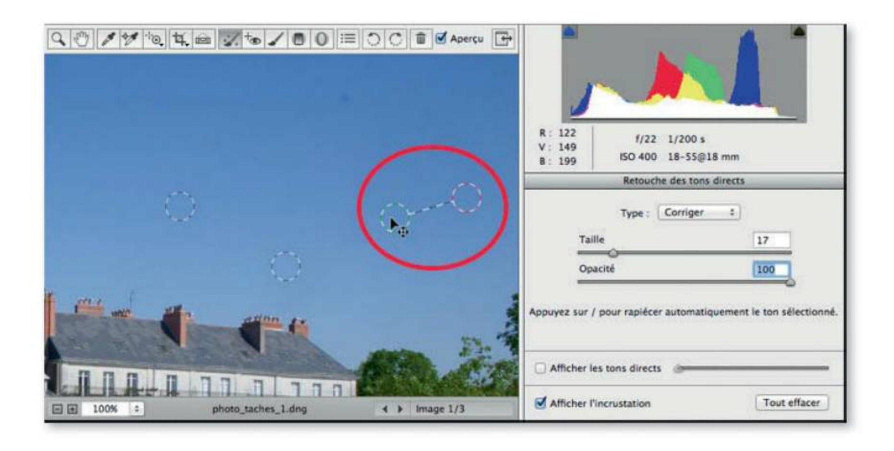
Choisissez le type de correction : **Corriger** pour faire correspondre la texture, l'éclairage et l'ombrage de la zone échantillonnée à la zone sélectionnée ou **Dupliquer** pour copier la zone échantillonnée de l'image sur la zone sélectionnée.





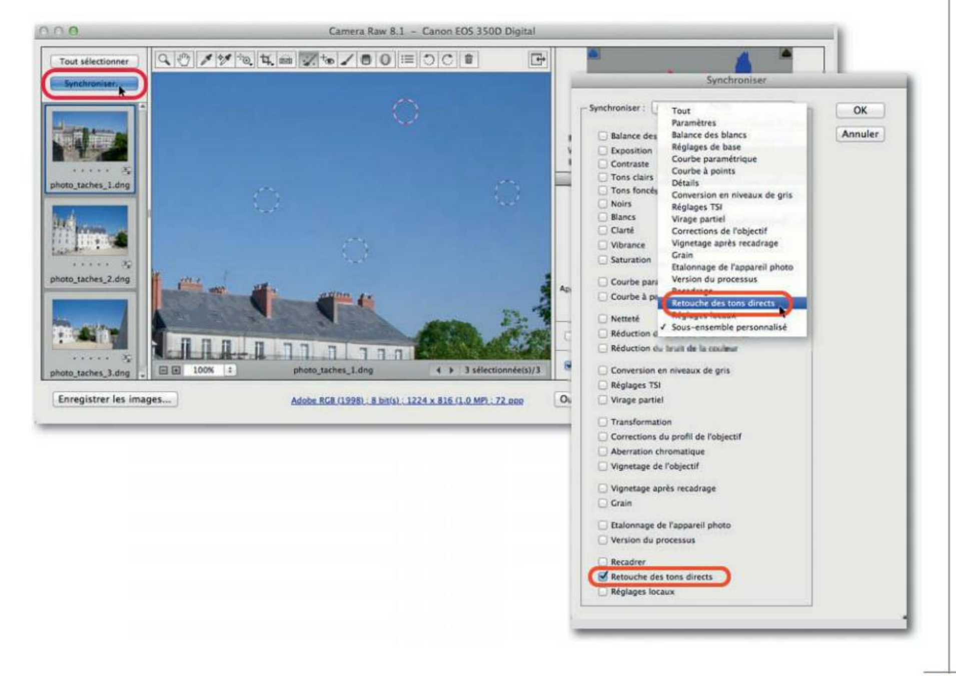
ÉTAPE 3

Dans Camera Raw associé à la version CC, une option supplémentaire est disponible : **Afficher les tons directs**. Elle permet de visualiser en blanc sur fond noir, les taches qui se distinguent de l'arrière-plan.



ÉTAPE 4

Pour supprimer une tache, cliquez dessus : un cercle pointillé rouge entoure la zone corrigée et un cercle pointillé vert indique la zone prise en référence pour la correction. Si cette dernière est mal positionnée, déplacez-la vers l'endroit voulu (elle peut être redimensionnée en glissant le bord du cercle). Recommencez avec les autres taches.



ÉTAPE 5

Quand toutes les taches sont traitées, dans la colonne de gauche, sélectionnez toutes les images qui peuvent subir les mêmes corrections et cliquez sur **Synchroniser**. Une fenêtre permet de préciser que la synchronisation ne doit s'effectuer que sur la seule option **Retouche des tons directs**, que vous devez garder cochée.

En validant, les images sélectionnées seront traitées, mais vérifiez quand même la pertinence des corrections sur chacune d'elles.

ÉTAPE 6

Si vous avez installé Photoshop CC, l'outil **Retouche des tons directs** de Camera Raw a une autre fonction qui s'apparente à celle des outils de retouche de Photoshop. Elle permet de retoucher (par correction ou duplication) une zone dessinée qui pourra avoir une forme quelconque.

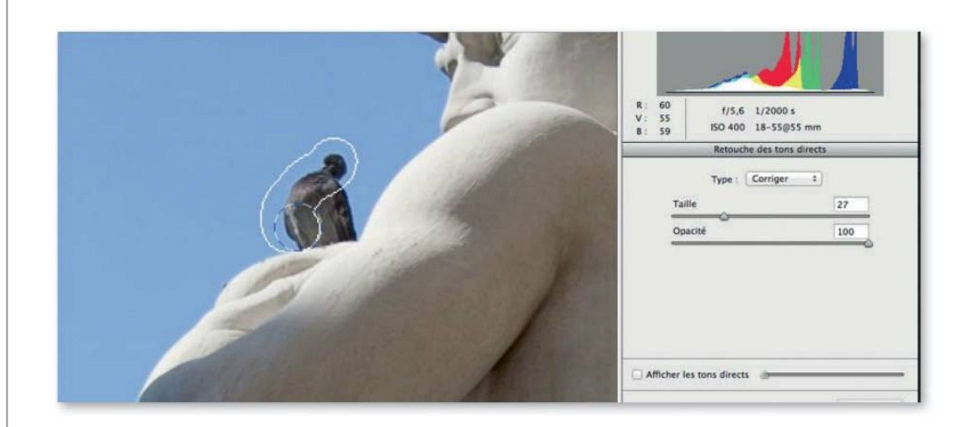


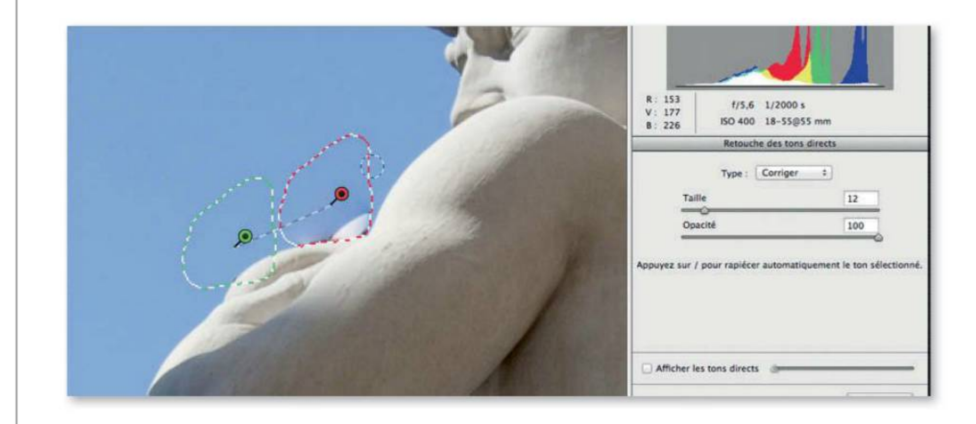
ÉTAPE 7

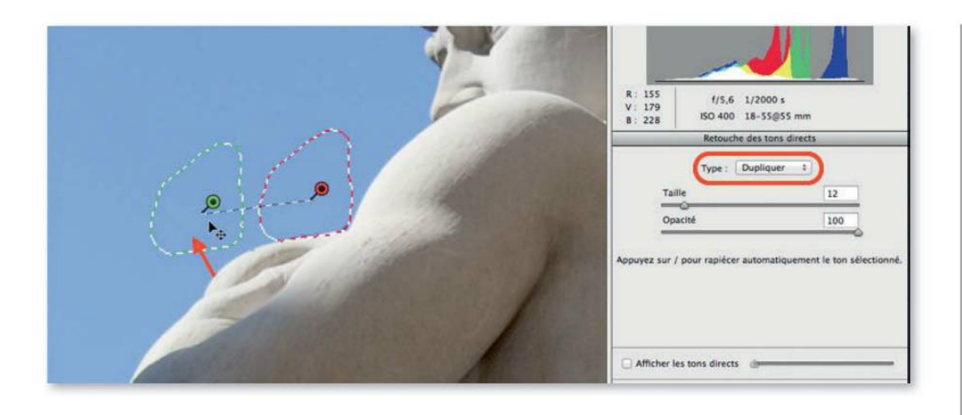
Une fois sa taille réglée, au lieu de cliquer avec l'outil (pour créer un cercle), glissez-le et dessinez la zone à échantillonner (vous tracerez une droite en pressant ⇧).

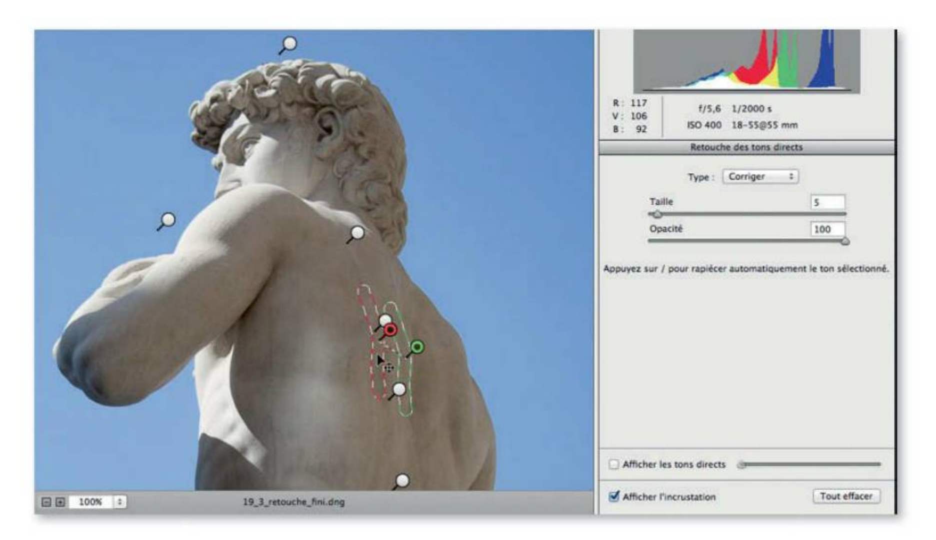
Pendant son tracé, la zone s'entoure de blanc mais laisse place d'une part à une zone échantillonnée épinglée et entourée de rouge et d'autre part, à une zone source épinglée et entourée de vert (les deux épingles sont reliées par un trait).

Bien que cela soit délicat, on peut étendre une zone échantillonnée : amenez l'outil sur le bord pointillé rouge, quand il prend une forme circulaire, enfoncez la touche ⇧ commencez à dessiner, puis relâchez ⇧ dès que la zone s'étend.










Avant.


Après.

ÉTAPE 8

Tant qu'elle est sélectionnée, pour affiner la retouche, vous pouvez :

– changer le type de correction : passer de l'option **Corriger** à **Dupliquer** (ou réciproquement) ;

– glisser la source sur une autre partie de l'image en plaçant l'outil à l'intérieur de la zone ou sur l'épingle verte.

ÉTAPE 9

Pour faire disparaître d'autres éléments, recommencez le dessin d'une autre zone. La retouche précédente ne montrera que son épingle ou **incrustation** (on les masque toutes en tapant V).

Si vous passez à un autre outil, les incrustations seront masquées ; elles réapparaissent si l'outil est réactivé. En tapant la lettre P (pour voir avant correction), Camera Raw affiche la photo sans les retouches mais avec les incrustations.

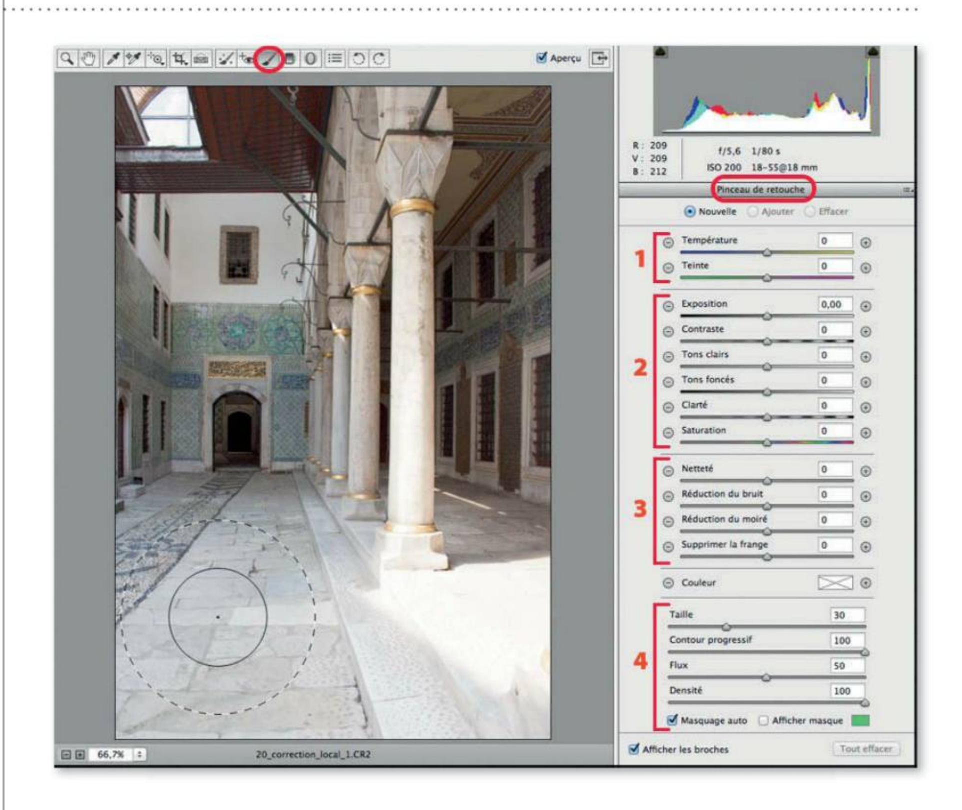
Corriger localement

*Dans les paragraphes qui suivent, nous allons voir comment appliquer de manière localisée les réglages de température, de tonalités, de netteté… Pour ce type d'application, vous disposez de trois outils : **Pinceau de retouche** (K), **Filtre gradué** (G) et **Filtre radial** (J).*

ÉTAPE 1 : Pinceau de retouche

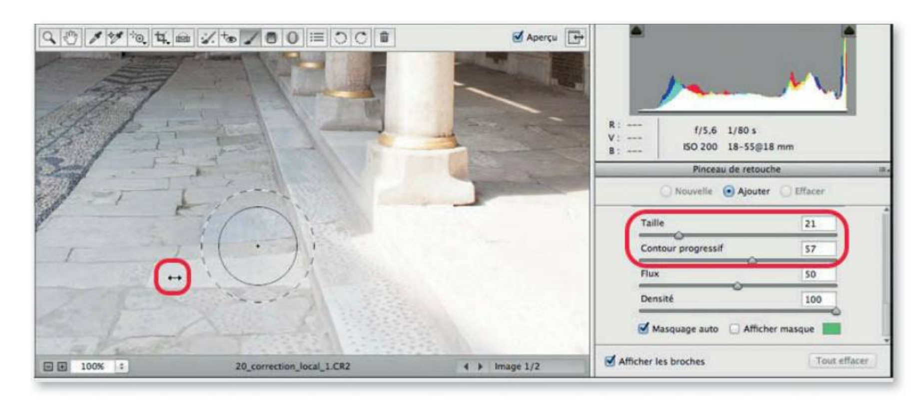
C'est par la lettre K que l'outil **Pinceau de retouche** (icône) s'active. Une rubrique sous l'histogramme apparaît alors ; elle comporte trois modes (**Nouvelle**, **Ajouter** et **Effacer**) et quatre séries de curseurs de réglages :

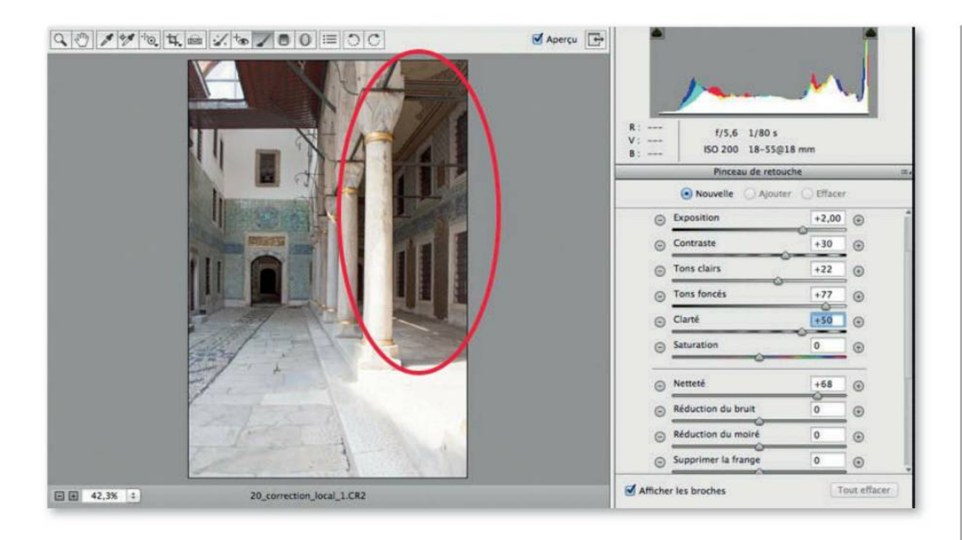
1 balance des blancs :
2 tonalités ;
3 netteté et bruit ;
4 aspect de l'outil.



ÉTAPE 2

Par défaut, les valeurs des réglages sont nulles, seuls les curseurs liés aux options de l'outil ont des valeurs prédéfinies dont certaines se règlent sur l'image par glissement. En enfonçant ctrl [clic droit], un glissement horizontal change la **Taille** (définie par le pointillé noir et blanc) ; en ajoutant ⇧, c'est la dureté ou **Contour progressif** (écart entre le bord de l'outil et le cercle intérieur) qui est modifié. **Flux** et **Densité** se règlent par curseur et spécifient l'intensité d'application.

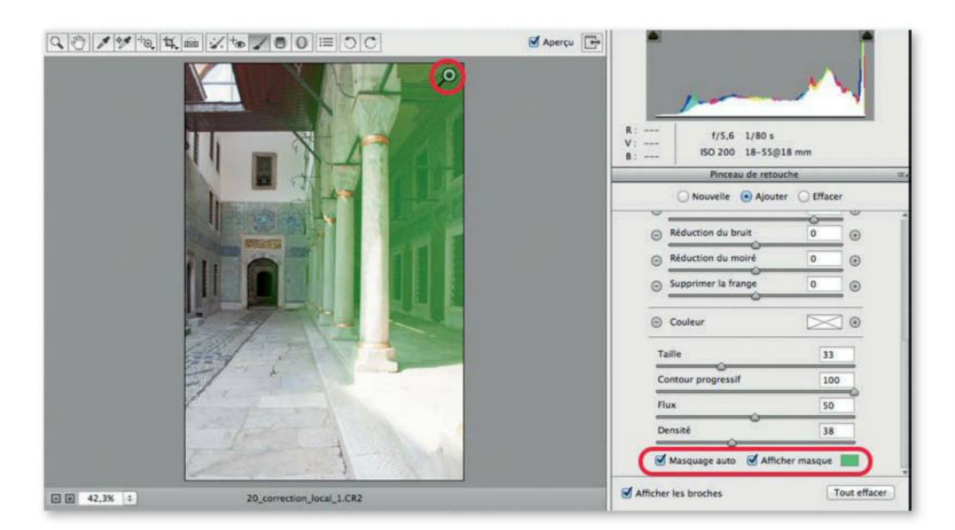




ÉTAPE 3

Avant de dessiner la zone d'application de l'effet, il faut le définir, c'est-à-dire modifier certaines valeurs des curseurs de balance des blancs, de tonalités, de netteté, etc.

Dans l'exemple ci-contre, on souhaite éclaircir les parties sous les arcardes pour y faire réapparaître des détails (déboucher les ombres). On spécifie provisoirement des réglages qui seront affinés ultérieurement quand la zone sera dessinée.



ÉTAPE 4

Pour éviter les débordements de l'effet sur certaines zones de l'image et pour en contrôler l'étendue, l'outil offre deux options :

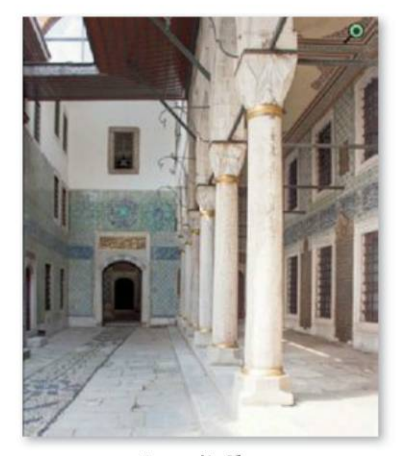
- **Afficher masque** qui montre la zone couverte par l'effet d'une couleur particulière (ici le vert) dont la transparence correspond à l'intensité de l'effet ;
- **Masquage auto** qui permet de ne définir le masque qu'avec les couleurs situées à l'intérieur de l'outil et identiques à celles sous la croix au centre de l'outil pendant tout son déplacement.

Dès que le dessin de la zone est démarré, l'effet s'applique. Quand le bouton de la souris est relâché, une épingle verte marque le départ de l'outil et le mode devient **Ajouter**, c'est-à-dire que tout nouveau dessin s'ajoutera à la zone en cours ; l'effet y sera moins fort si le **Flux** ou la **Densité** de l'outil est réduit.

ÉTAPE 5

Vous pouvez taper Y pour activer l'option **Afficher masque** : la zone traitée se couvre de la couleur du masque (rouge par défaut). Tapez à nouveau Y pour cacher ce masque.

Pour comparer avant/après, tapez P (pour activer l'option **Aperçu**) : seul l'effet de l'outil **Pinceau de retouche** sera masqué et réapparaîtra en tapant à nouveau P.



Avec l'effet.



Sans l'effet.

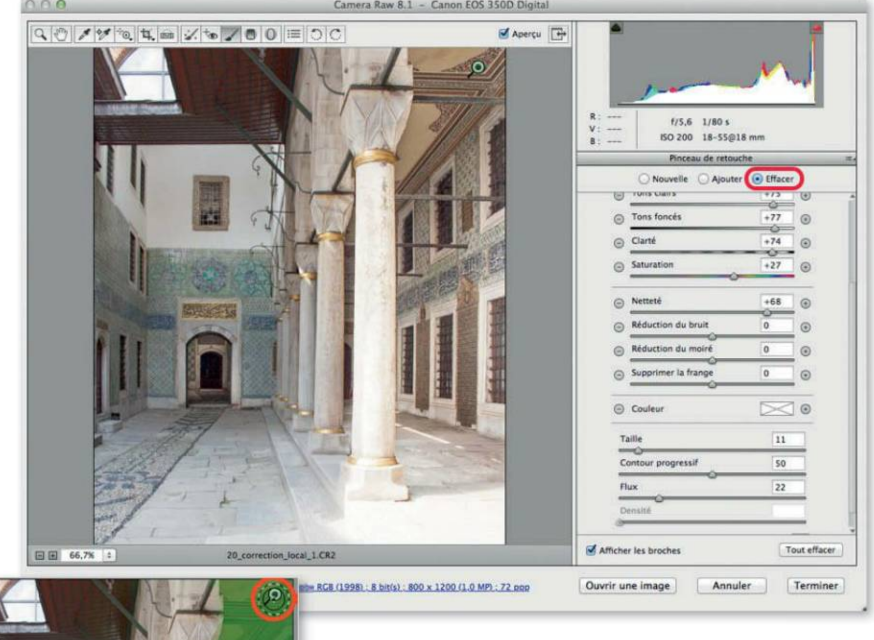
ÉTAPE 6

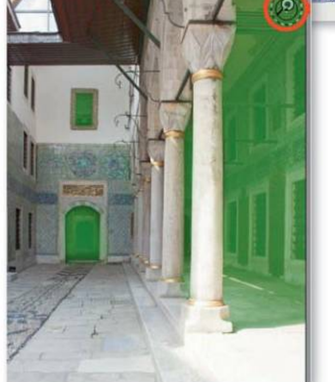
À tout moment et tant que la broche reste active (c'est-à-dire avec son épingle verte et non grise), vous pouvez :

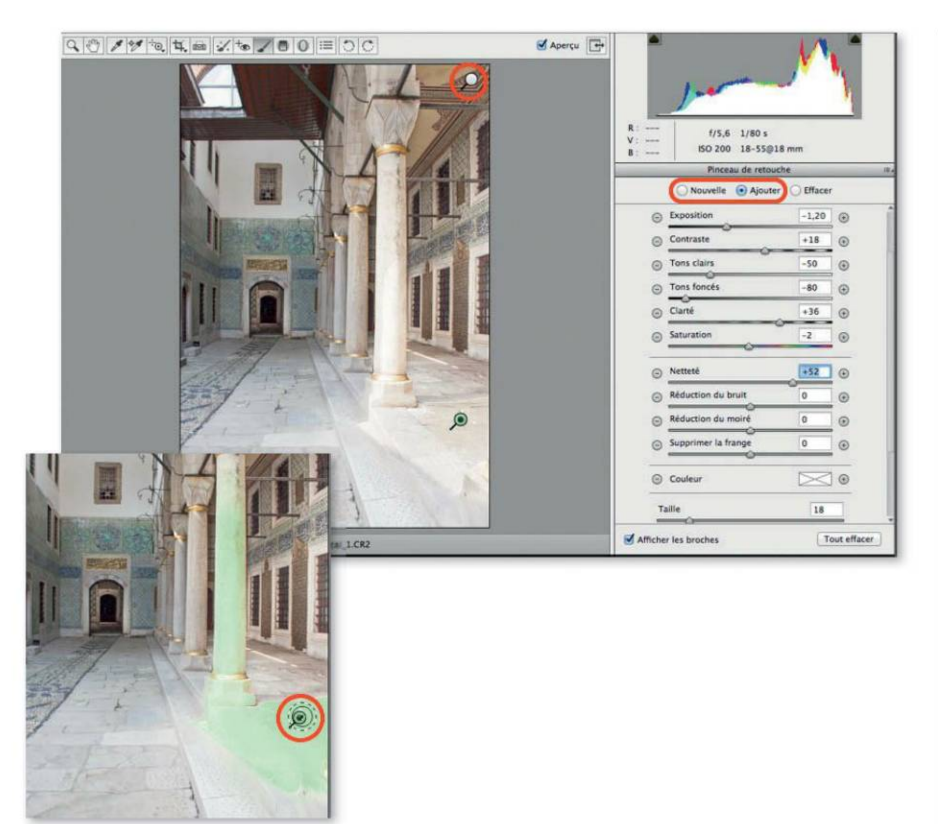
- modifier les réglages de l'effet ;
- étendre la zone traitée (en dessinant sur d'autres parties avec le mode **Ajouter**) ;
- réduire la zone modifiée par l'effet en enfonçant la touche ⌥ [Alt] pour dessiner avec une gomme, c'est-à-dire avec l'outil mais dans le mode **Effacer**.

Ci-contre, on a éclairci l'effet, ajouté la porte et la fenêtre au fond et gommé l'effet sur les colonnes. On peut contrôler cet effacement en affichant le masque par survol de la broche.

> **ASTUCE** *Si un effet est trop fort sur une partie, réduisez la densité de l'outil **Pinceau de retouche** et repassez sur la zone (le masque y apparaîtra plus transparent).*





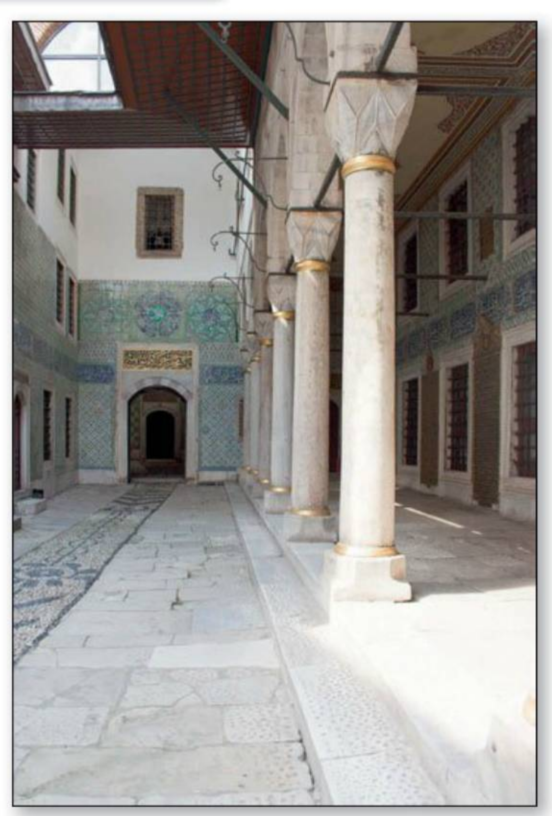


ÉTAPE 7

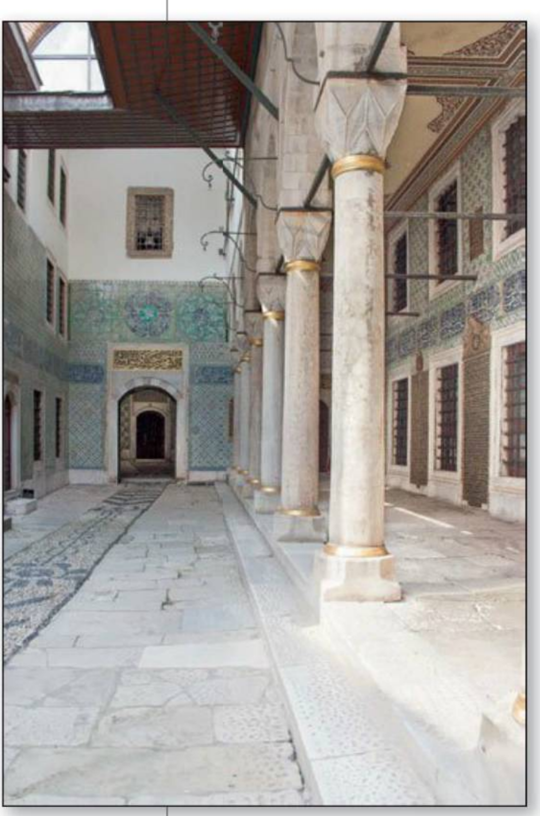
Quand une zone est traitée, vous pouvez en définir une autre avec un nouveau traitement.

Pour cela, choisissez le mode **Nouvelle** dans la rubrique de l'outil (la broche précédente devient grise). Définissez de nouveaux réglages provisoirement et peignez la zone à traiter avec l'outil convenablement réglé : le mode **Ajouter** s'active et l'effet s'applique sur le masque créé (qui deviendra visible par survol de la broche ou en tapant Y).

Dans l'exemple, on a assombri le sol et la colonne au premier plan de manière à retrouver des détails sur ces zones brûlées. Vous pouvez réaliser d'autres traitements ou revenir sur les anciens en cliquant sur leur broche pour l'activer.



Avant.

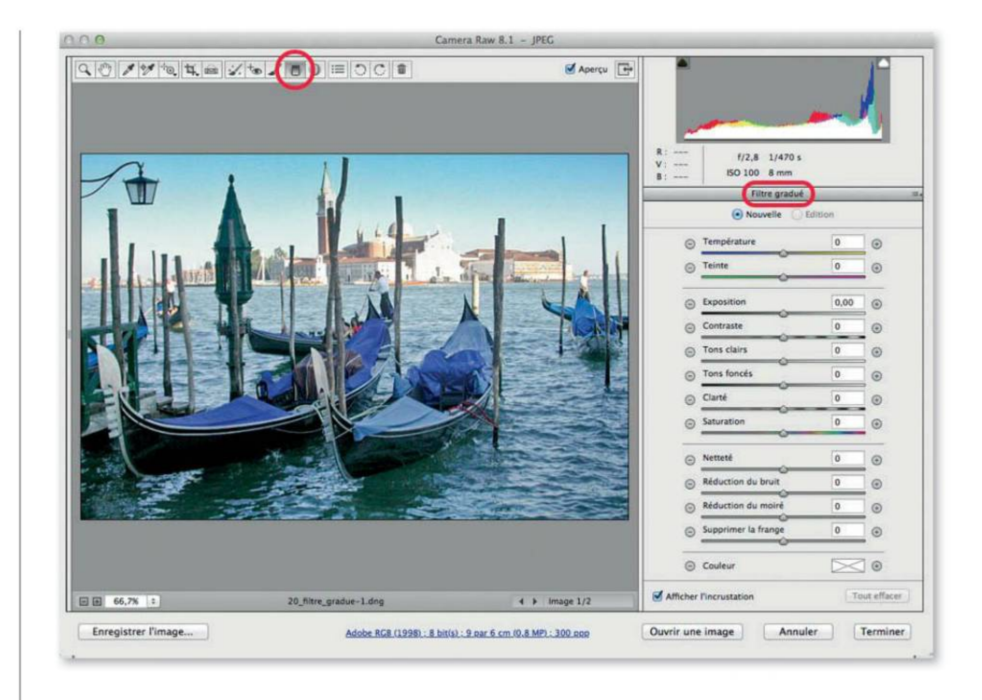


Après.

ÉTAPE 8 : Filtre gradué

Le deuxième outil de traitement local est le **Filtre gradué** (). Activé en tapant la lettre G, sous l'histogramme il affiche deux modes (**Nouvelle** et **Édition**) et une série de curseurs de réglages (on retrouve quelques réglages de base, la netteté, la réduction du bruit…) et, comme pour l'outil précédent, la possibilité de réchauffer ou refroidir la photo avec une couleur.

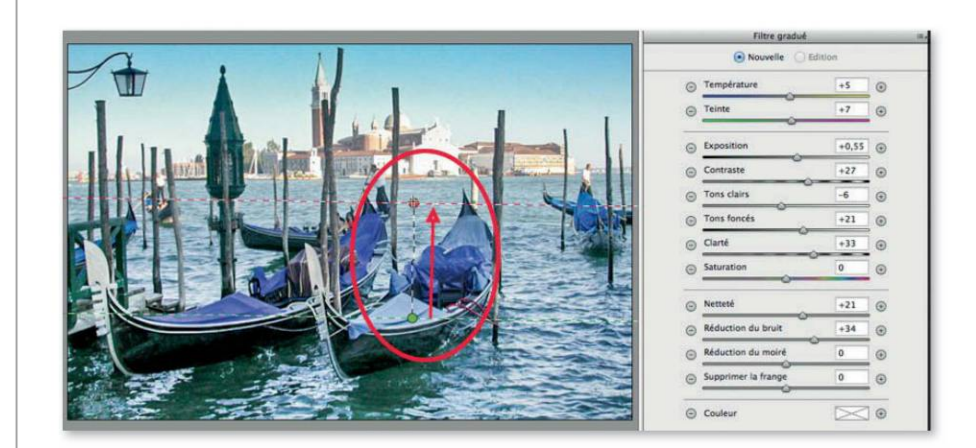
Afin de pouvoir dessiner la zone traitée, l'outil doit avoir un réglage personnalisé (curseur non nul) ; on les réinitialise en cliquant sur le signe + (ou –) à l'extrémité d'un des curseurs.



ÉTAPE 9

Dans un premier temps, on a réglé l'outil **Filtre gradué** pour éclaircir légèrement le bas de l'image, y faire ressortir les détails et les accentuer avec une clarté et une netteté augmentées.

Pour agir sur l'image, glissez l'outil depuis l'endroit où doit apparaître l'effet (il se marquera d'un point vert) jusqu'à l'endroit où il doit disparaître (qui se marquera d'un point rouge). L'image comporte trois bandes : au centre (entre les pointillés rouge et vert), c'est la partie graduée, au-delà du rouge l'effet n'est pas appliqué et au-delà du vert, il l'est complètement. Chaque bande peut être redimensionnée et l'ensemble, déplacé ou pivoté. Pour cela, placez l'outil sur l'un des traits pointillés, son aspect indiquera l'opération réalisable.







ÉTAPE 10

Après avoir cliqué sur le mode **Nouvelle** (les points précédents deviennent alors gris), vous pouvez définir de nouveaux réglages, dont certains seront opposés aux précédents, puis glisser l'outil pour créer une nouvelle bande graduée sur une autre partie de l'image. Pour contrôler avant/après, tapez la lettre P, pour masquer les incrustations, tapez V. Dans tous les cas, vous pouvez réactiver une incrustation en cliquant dessus et en modifier les réglages ou l'aspect.



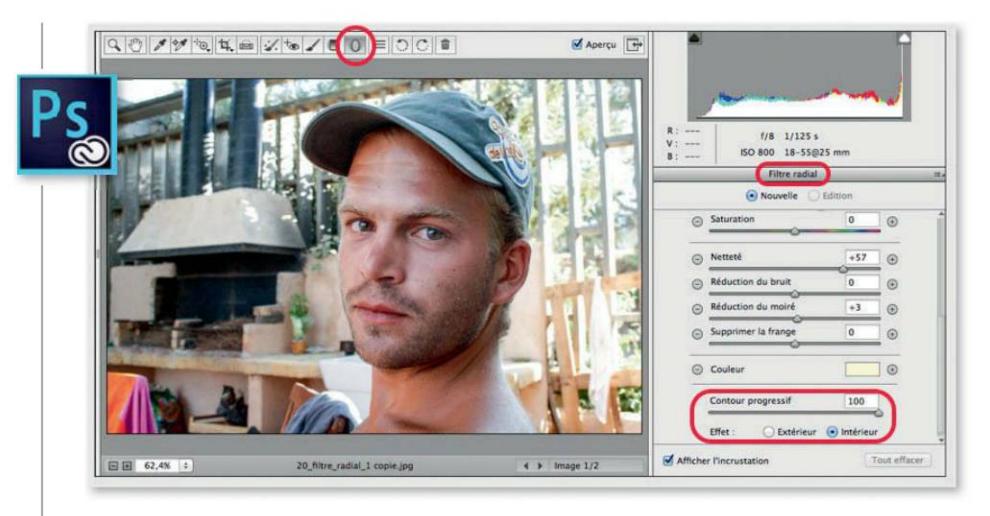
Avant.



Après.

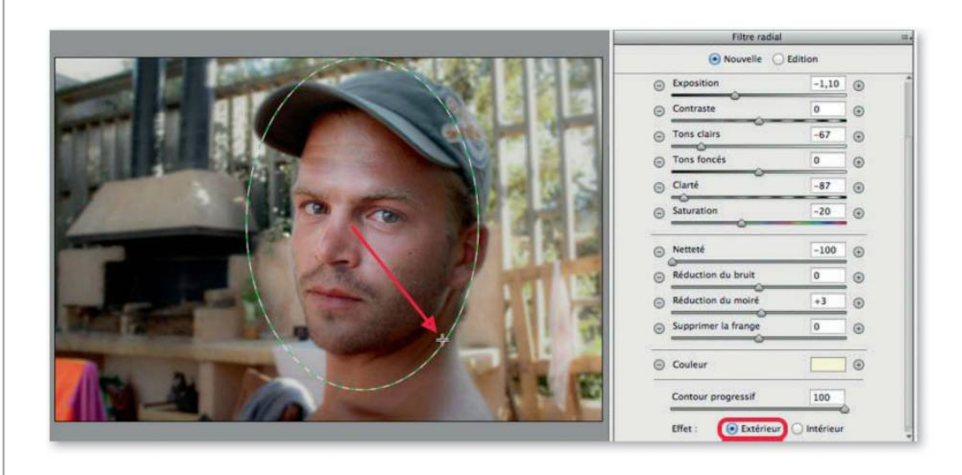
ÉTAPE 11 : Filtre radial

C'est par la lettre J que l'outil **Filtre radial** (O) s'active au clavier, il s'agit d'une nouveauté de la version CC. Comme pour les outils précédents, **Pinceau de retouche** et **Filtre gradué**, l'activation affiche les mêmes séries de curseurs pour les réglages de l'effet ainsi que deux options spécifiques du filtre radial : l'une concerne ses bords, qui peuvent être plus ou moins fondus avec **Contour progressif**, et l'autre le positionnement de l'effet (**Intérieur** ou **Extérieur**).



ÉTAPE 12

Comme pour les autres outils locaux, il est impératif de commencer par définir l'effet. Dans l'exemple ci-contre, on souhaite assombrir, désaturer et rendre partiellement flou la zone autour du visage. Avant de dessiner la zone traitée, on sélectionne l'option **Extérieur**. L'ellipse centrée sur sur le visage est obtenue par glissement.



ASTUCE *Pendant son traçage, on peut repositionner l'ellipse en enfonçant la touche Espace ; avec ⇧ on obtient un cercle. Par ⌥ ⌘ [Alt Ctrl] double-clic, l'ellipse occupe la totalité de la photo.*

ÉTAPE 13

Quand l'ellipse est tracée, son centre est marqué d'un point rouge (vert pour un effet intérieur) et de quatre poignées. Selon le positionnement de l'outil, il est possible de déplacer, redimensionner et pivoter l'ellipse.

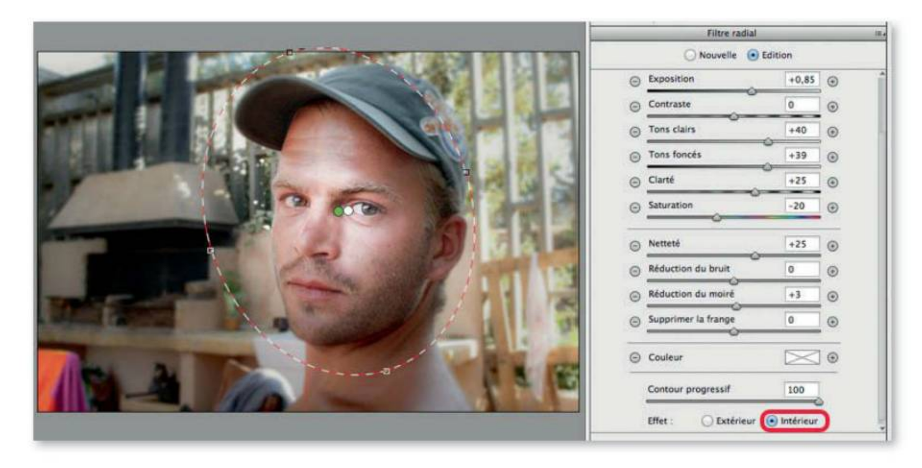






ÉTAPE 14

Ici, on souhaite créer un effet opposé au précédent localisé sur le visage. Pour cela, on peut dupliquer l'effet déjà placé : par clic droit sur l'incrustation on choisit **Duplicate**. Il restera à modifier quelques paramètres de l'effet pour obtenir le résultat souhaité.



ÉTAPE 15

Quand la copie de l'incrustation est obtenue, l'effet apparaît plus intense car il n'est pas encore modifié et s'applique toujours à l'extérieur. Pour le passer à l'intérieur, tapez la lettre X (ou cochez l'option **Intérieur**). Glissez légèrement le point (devenu vert) pour faciliter les sélections ultérieures de ces incrustations actuellement superposées. Modifiez les réglages pour faire ressortir le visage de manière qu'il apparaisse plus clair et plus net : par exemple, augmentez l'exposition, la clarté, la netteté…



Avant.

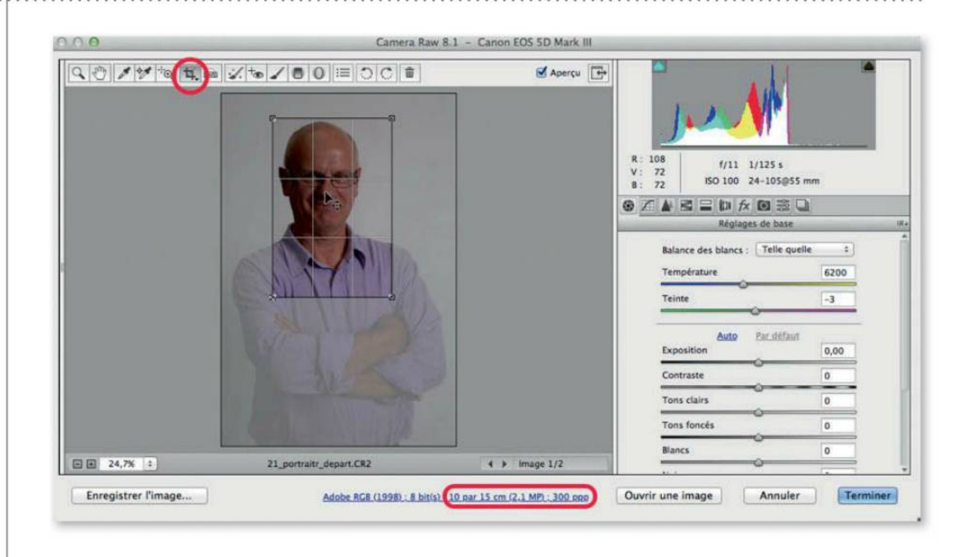
Après.

Retoucher un portrait

Une photo peut nécessiter un ensemble de traitements : un recadrage, des corrections globales de tonalités, des effets localisés ou encore quelques retouches ponctuelles pour éliminer certains défauts. Tous ces traitements peuvent être réalisés de façon réversible dans Camera Raw, c'est ce que nous allons voir avec un portrait.

ÉTAPE 1

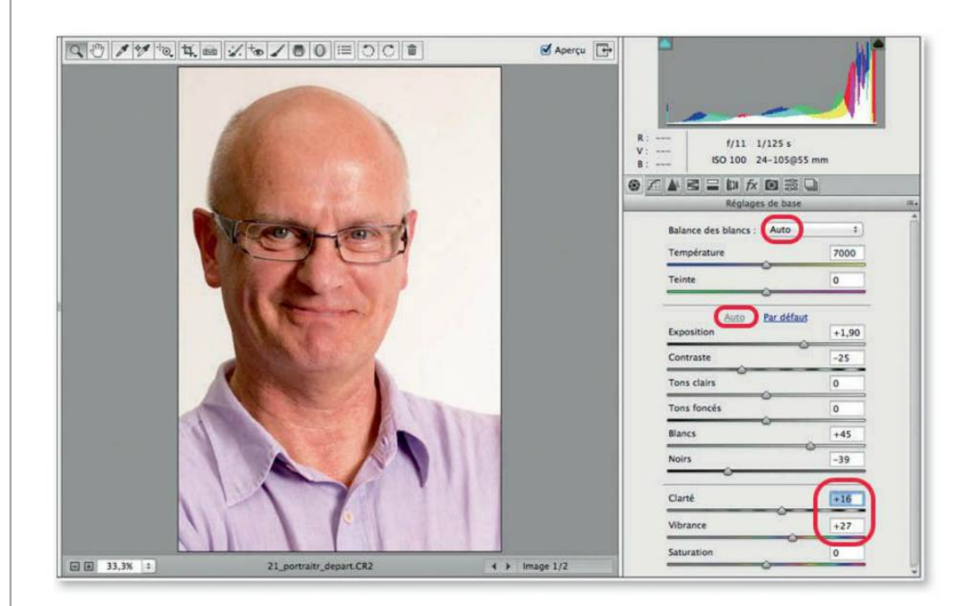
Avant toutes corrections, on souhaite recadrer la photo ci-contre avec un rapport 2/3 (elle sera exportée en fin de travail avec des dimensions de 10 par 15 cm). Une fois le rapport **2 à 3** choisi dans le menu local de l'outil **Recadrage** , on trace un rectangle pour ne garder que le portrait et on repositionne le cadre pour placer la ligne horizontale supérieure sur les yeux et la ligne verticale gauche sur l'un d'eux.

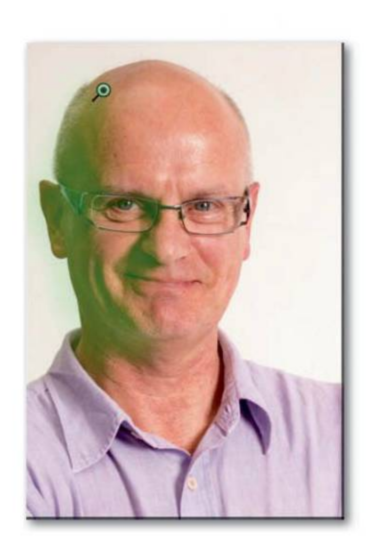


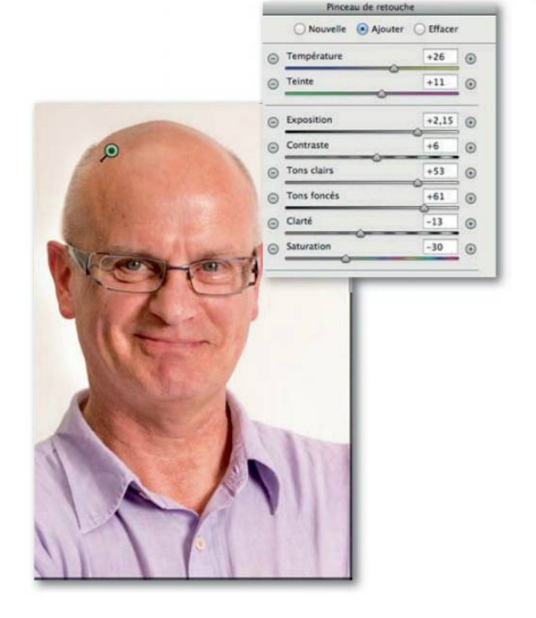
ÉTAPE 2

Le flash n'ayant vraisemblablement pas fonctionné, l'image nécessite des corrections importantes de tonalités. Celles-ci peuvent démarrer avec les options **Auto** de la balance des blancs et des réglages de base. On augmente légèrement **Clarté** et la **Vibrance** pour obtenir des couleurs plus dynamiques.

Après ces premiers réglages qui modifient la tonalité globale de l'image, on peut passer à des traitements localisés.

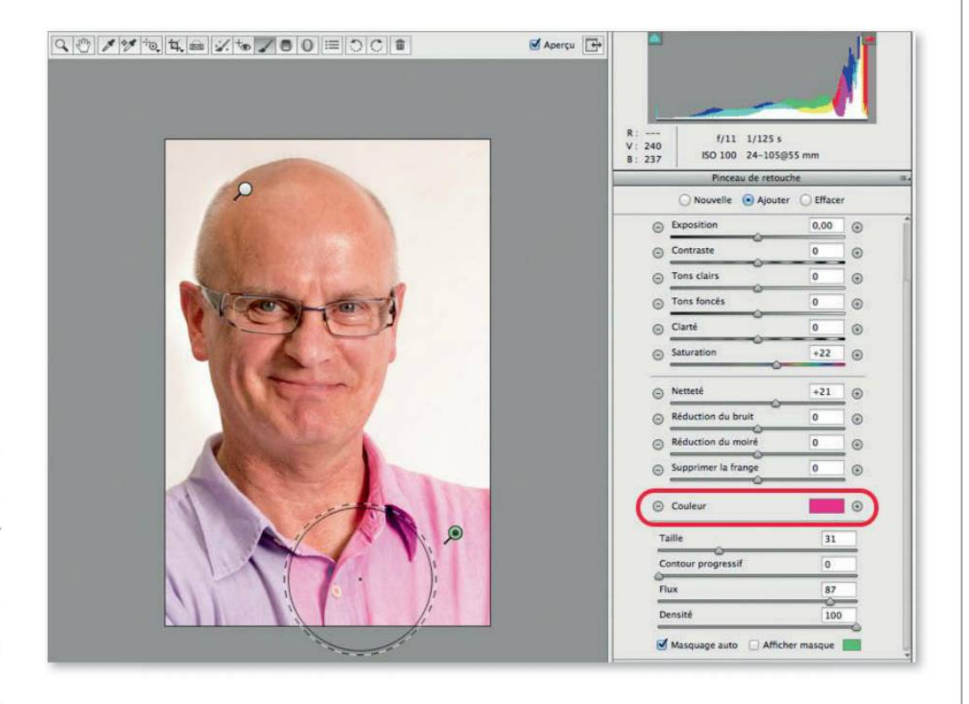






ÉTAPE 3

Dans la partie gauche de la photo, le visage manque de lumière. L'outil **Pinceau de retouche**, avec les réglages ci-contre, permet de pallier cette abscence d'éclairage. Pour obtenir un effet pas trop prononcé, l'outil de retouche est passé sur la partie à éclaircir avec une densité réduite (par exemple, 25) et un contour progressif important pour garantir des transitions douces. Ici, l'option de masquage auto est inutile ; en revanche, un aperçu du masque (en tapant Y) permet de mieux contrôler l'étendue de l'effet (en vert, dans la copie d'écran ci-contre à gauche).



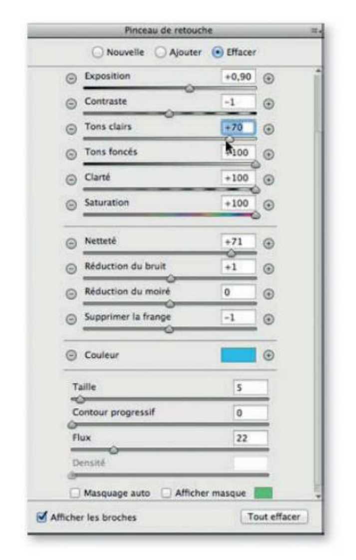
ÉTAPE 4

Pour obtenir une image plus dynamique, on souhaite, au niveau de la chemise, augmenter la saturation, la netteté et, grâce à l'option **Couleur**, changer sa teinte pour un rose. Une fois les réglages de l'effet paramétrés, on passe l'outil avec une forte densité et l'option **Masquage auto** activée pour éviter les débordements hors du vêtement. L'effet ne doit couvrir que la chemise ; s'il apparaît ailleurs, il sera effacé avec l'outil passé avec la touche ⌥ [Alt].

ÉTAPE 5

Les yeux sont un peu sombres et manquent d'éclat (**1**). Avec un premier effet, dont les réglages sont indiqués ci-contre, on peut éclaircir et recolorer les pupilles (**2** le masque et **3** l'effet).

Puis, avec d'autres effets (**4** et **5**), on peut modifier le blanc de l'œil, les sourcils et l'orbite à gauche.







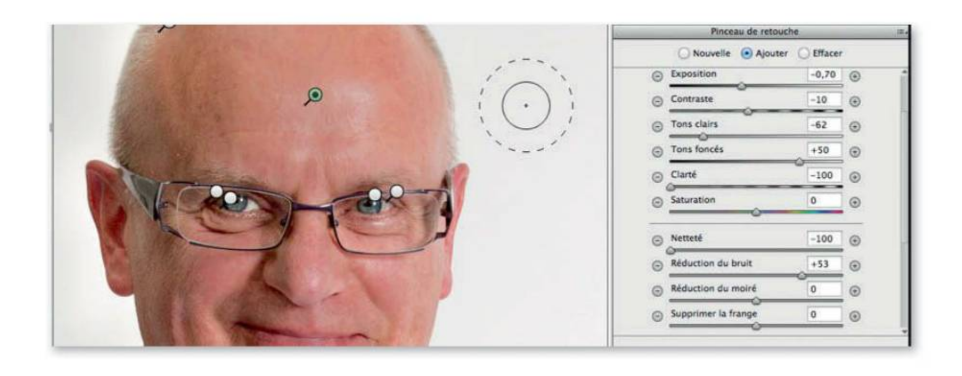






ÉTAPE 6

Le front présente un léger reflet de lumière qu'il est facile d'atténuer avec l'outil **Pinceau de retouche** réglé avec une action sur l'exposition, les tons clairs et les tons foncés. L'outil sera passé avec une densité faible et un contour progressif important.



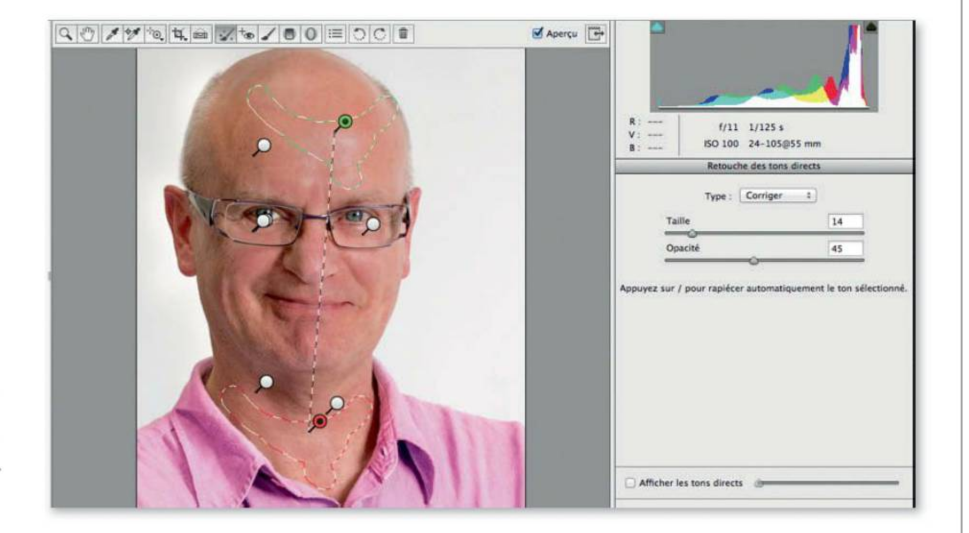




ÉTAPE 7

Ce visage est marqué par quelques rides (sous les yeux, sur le front), taches et autres petits défauts de peau (sur le nez et ailleurs) que l'on va supprimer avec l'outil **Retouche des tons directs**.

Cependant, pour garder un peu de réalisme, au lieu d'éliminer complètement les défauts, on pourra procéder à une atténuation en utilisant une opacité réduite de l'outil (et non à 100 %).



ÉTAPE 8

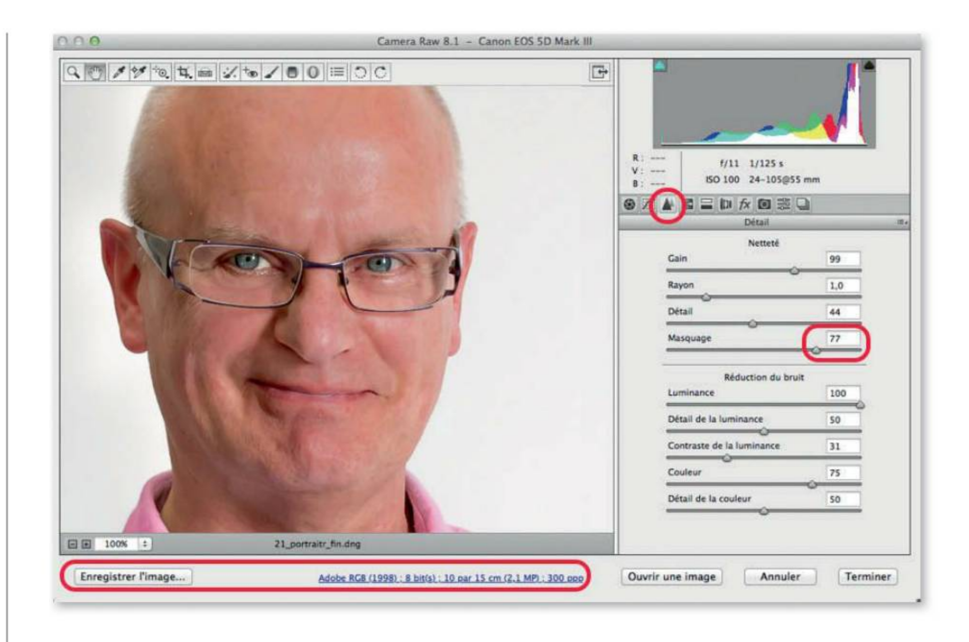
Pour certaines retouches, comme les taches rouges dans le cou, il ne faut pas hésiter à déplacer la source (zone verte) à différents endroits ou à découper la retouche en plusieurs morceaux.

> **ASTUCE** *En tapant plusieurs fois la touche /, Camera Raw propose des zones de référence pour effectuer la correction.*

ÉTAPE 9

Pour terminer le travail sur ce portrait, à l'aide de la rubrique **Détail**, on peut améliorer la netteté avec un masquage pour ne pas faire ressortir le grain de peau (éventuellement, une réduction de la **Clarté** dans la rubrique **Réglages de base** peut être envisagée).

Une fois les options de flux de production réglées avec les dimensions voulues (par exemple, 10 par 15 cm à 300 ppp), le fichier peut être exporté avec le bouton **Enregistrer l'image**.





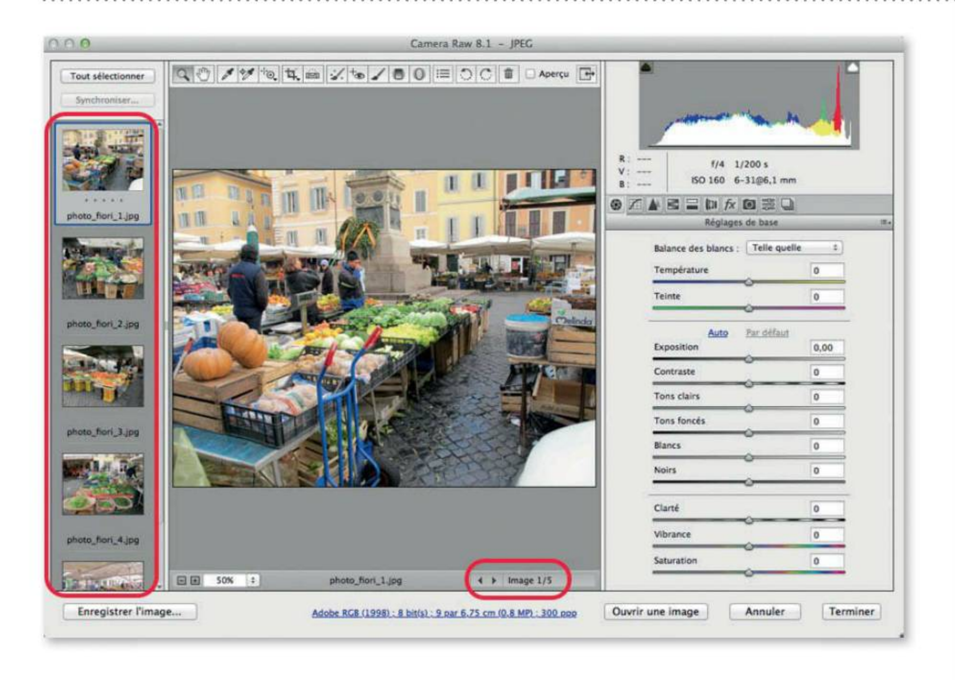
Avant.



Après.

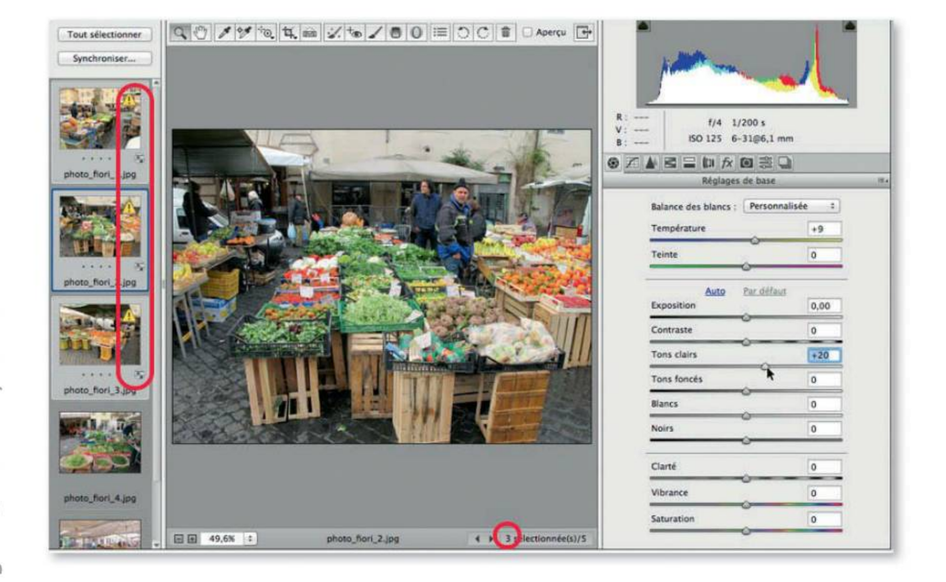
Traiter plusieurs photos

Au lieu de ne traiter qu'une photo à la fois, vous pouvez en ouvrir une série et les travailler individuellement ou non. En effet, si certaines photos doivent subir les mêmes traitements, il sera possible de faire une synchronisation, autrement dit de répercuter sur plusieurs photos ce qui a été réalisé sur une. C'est ce que nous allons voir dans cette séquence.



ÉTAPE 1

Si vous avez sélectionné une série de photos dans Bridge avant de lancer **Ouvrir dans Camera Raw**, elle apparaît sous forme d'une colonne d'images dans la partie gauche de Camera Raw. De plus, le bas de la zone d'aperçu indique le nombre d'images ouvertes avec des triangles pour passer d'une image à l'autre (les touches fléchées du clavier peuvent jouer le même rôle).

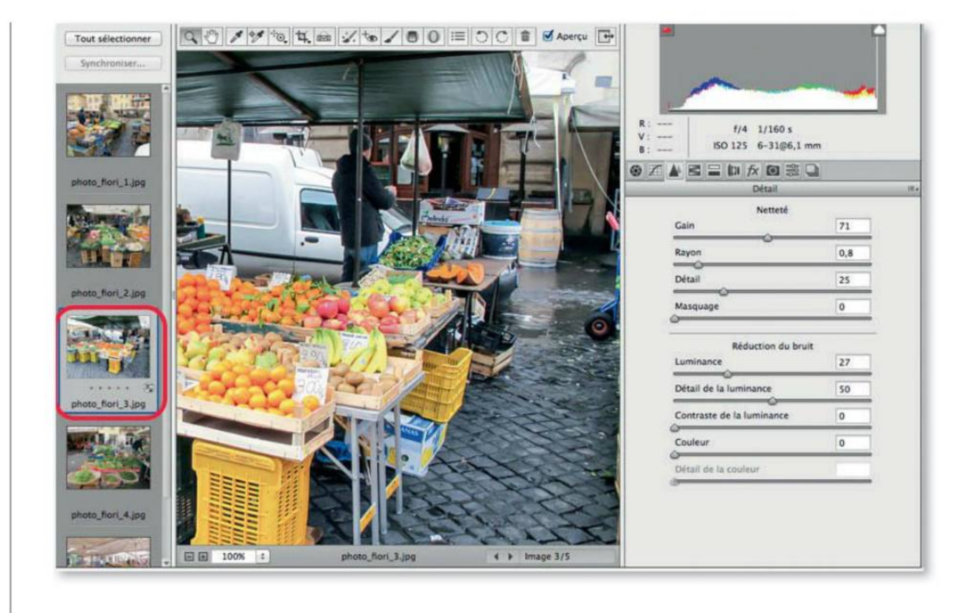


ÉTAPE 2

Les traitements effectués dans les différentes rubriques s'appliquent à l'image sélectionnée affichée dans l'aperçu et dont la vignette est encadrée de bleu. Cependant, vous pouvez en sélectionner plusieurs dans la colonne de gauche (par ⇧ clic ou ⌘ [Ctrl] clic, si elles ne sont pas contiguës) de manière qu'elles subissent le même traitement. Elles se marqueront du signe ⚠ pendant le traitement, puis du signe ◉, une fois traitées.

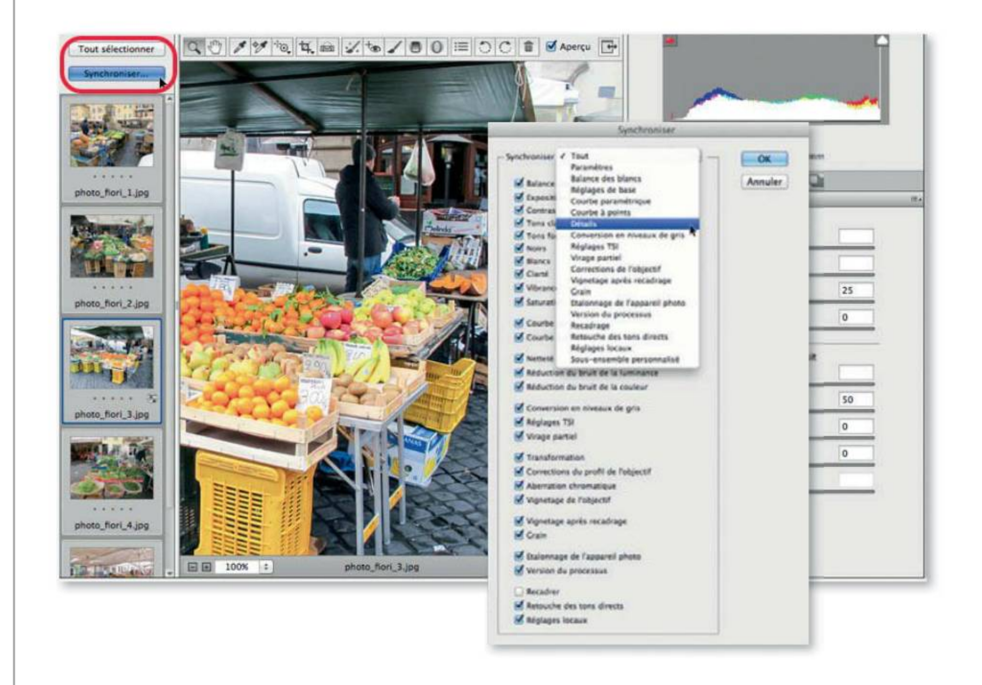
ÉTAPE 3

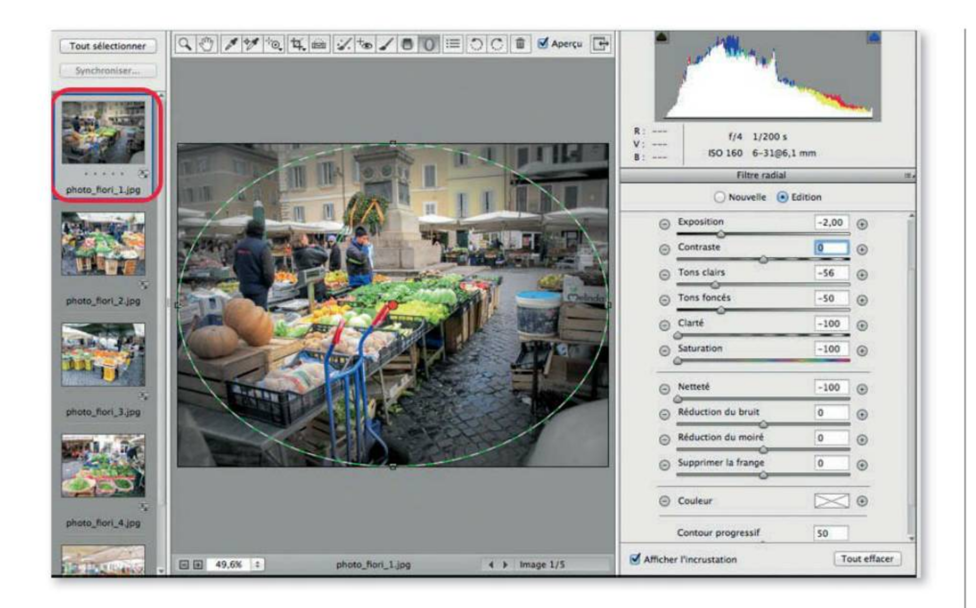
Au lieu de sélectionner plusieurs images, vous pouvez n'en choisir qu'une, réaliser les différents traitements souhaités pour qu'elle prenne l'aspect désiré, comme vous le feriez avec une seule image ouverte.



ÉTAPE 4

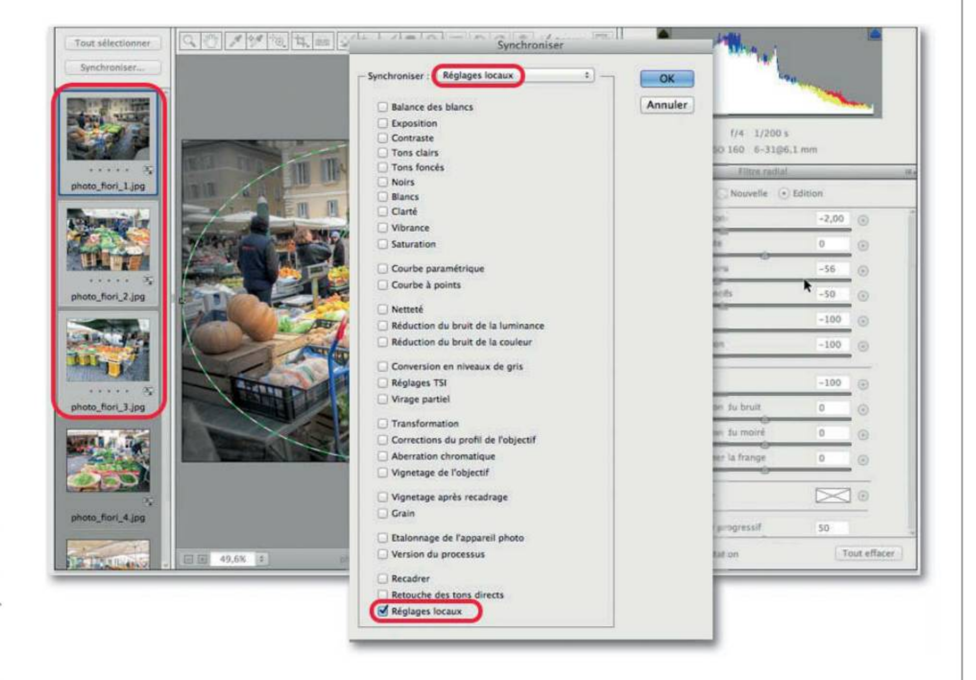
Quand les traitements (locaux ou globaux) sont terminés, cliquez sur le bouton **Tout sélectionner** (ou réalisez une sélection manuelle des photos, si elles ne doivent pas toutes être traitées) et cliquez sur le bouton **Synchroniser** : une fenêtre vous permettra de choisir quels traitements doivent être appliqués à la sélection ; éventuellement, définissez des sous-ensembles personnalisés de synchronisation.





ÉTAPE 5

Une fois les traitements appliqués, vous pouvez réafficher n'importe quelle photo et affiner les réglages ou en faire d'autres locaux ou non.



ÉTAPE 6

À l'issue de ces nouveaux réglages, vous pouvez faire une nouvelle synchronisation (complète ou partielle) de l'ensemble des photos ou limitée à quelques-unes sélectionnées dans la colonne de gauche.

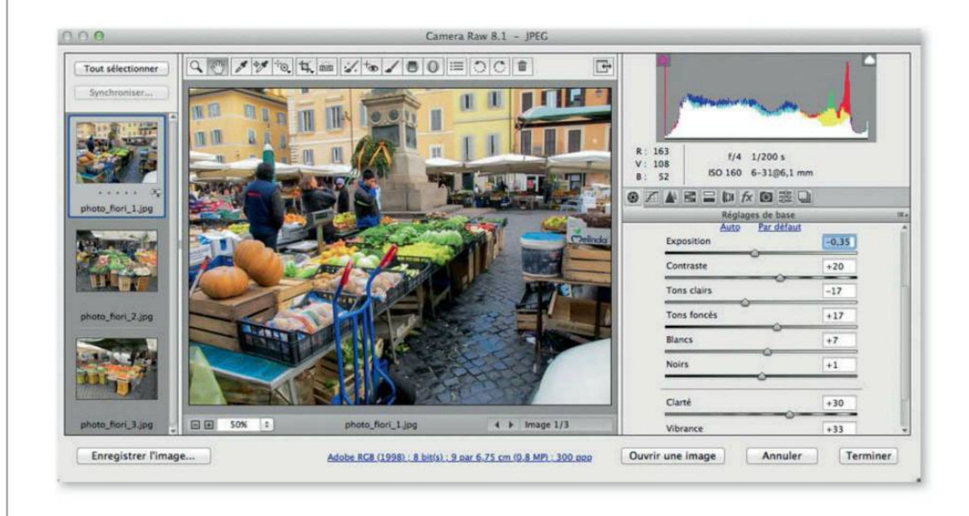
Automatiser les corrections avec les paramètres prédéfinis

Si vous effectuez souvent les mêmes taches avec les outils locaux ou dans les différentes rubriques (telles ***Réglages de base*, *Détail***, *etc.), vous pouvez mémoriser certains paramètres d'outils ou certains réglages de manière à automatiser les taches répétitives.*

ÉTAPE 1 : paramètres prédéfinis

Quand vous réalisez des réglages, certains d'entre eux sont susceptibles d'être appliqués à d'autres photos aussi, vous pouvez donc les définir comme **Paramètres prédéfinis**.

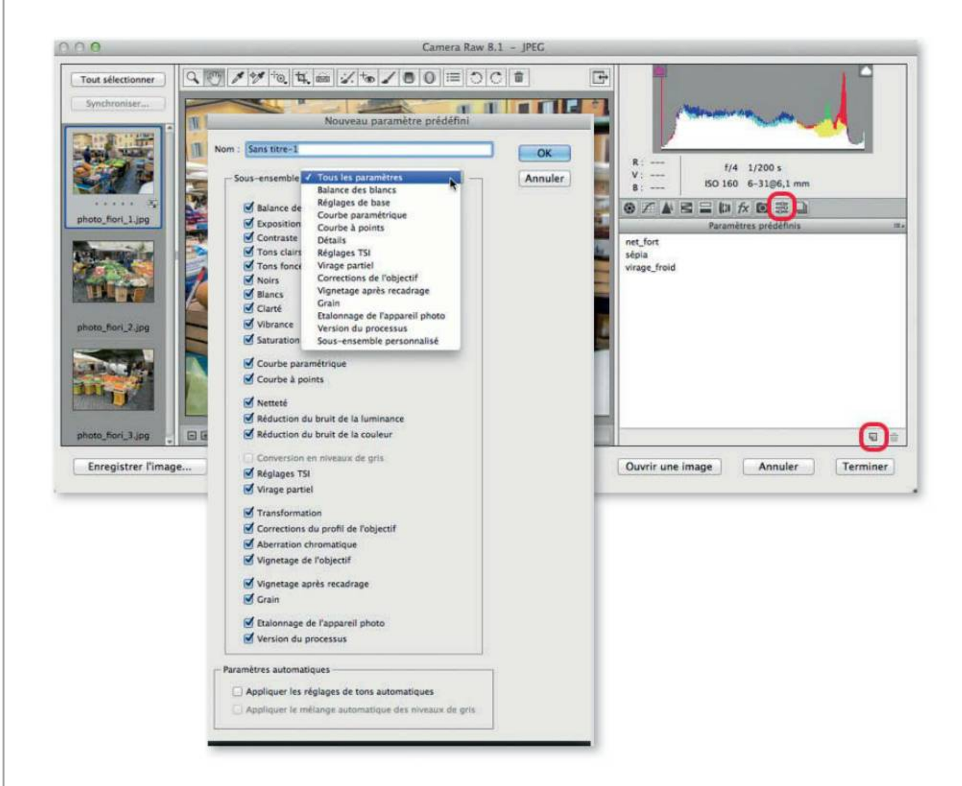
Pour cela, affichez une des photos et effectuez tous les réglages souhaités à partir des différentes rubriques de Camera Raw.

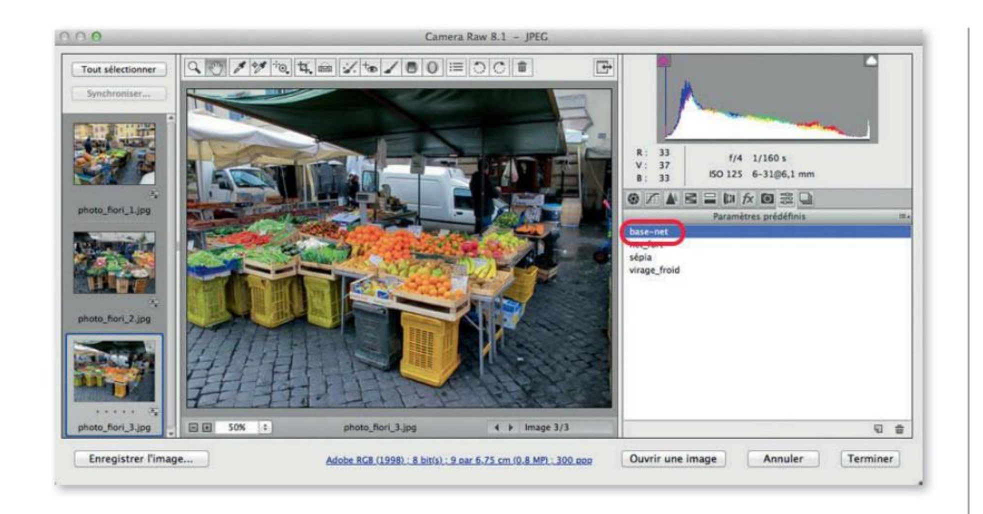


ÉTAPE 2

Quand les réglages sont au point, affichez la rubrique , **Paramètres prédéfinis**, puis cliquez sur l'icône de page (située en bas à droite) pour mémoriser ces paramètres comme étant prédéfinis.

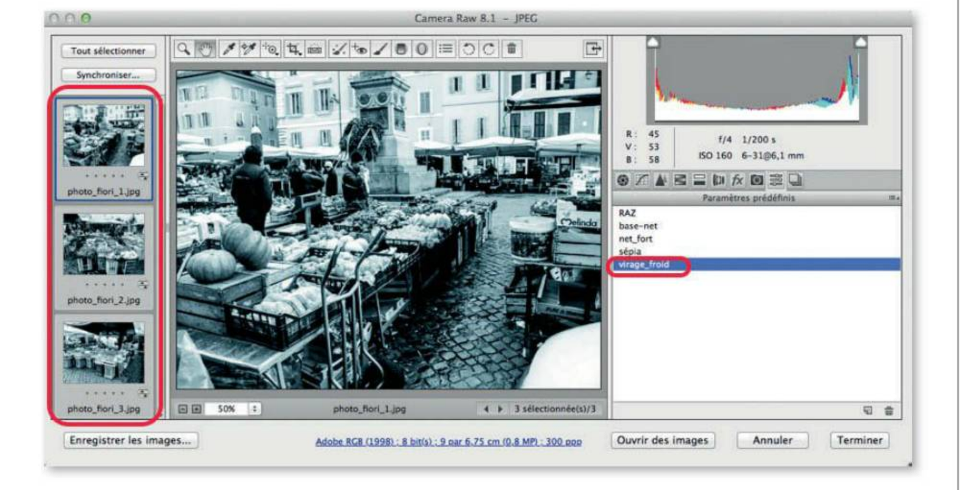
Dans la fenêtre qui s'affiche, si vous cochez toutes les options, lors de l'application, les paramètres ainsi prédéfinis remplaceront tous ceux qui auraient déjà été affectés à la photo. Pour que celle-ci conserve certains de ses paramètres personnalisés, ils doivent apparaître décochés dans la fenêtre de mémorisation. Par exemple, si vous ne cochez que **Balance des blancs**, tous les autres paramètres ne seront pas remplacés.





ÉTAPE 3

Pour appliquer un jeu de paramètres prédéfinis, ouvrez et sélectionnez la photo voulue dans Camera Raw, affichez la rubrique **Paramètres prédéfinis** (au clavier, tapez ⌥ ⌘ 9 [Alt Ctrl 9]), et cliquez sur le nom du jeu de paramètres à affecter. Selon la façon dont il a été mémorisé, il supprimera ou non tous les réglages personnalisés que possédait l'image.



ÉTAPE 4

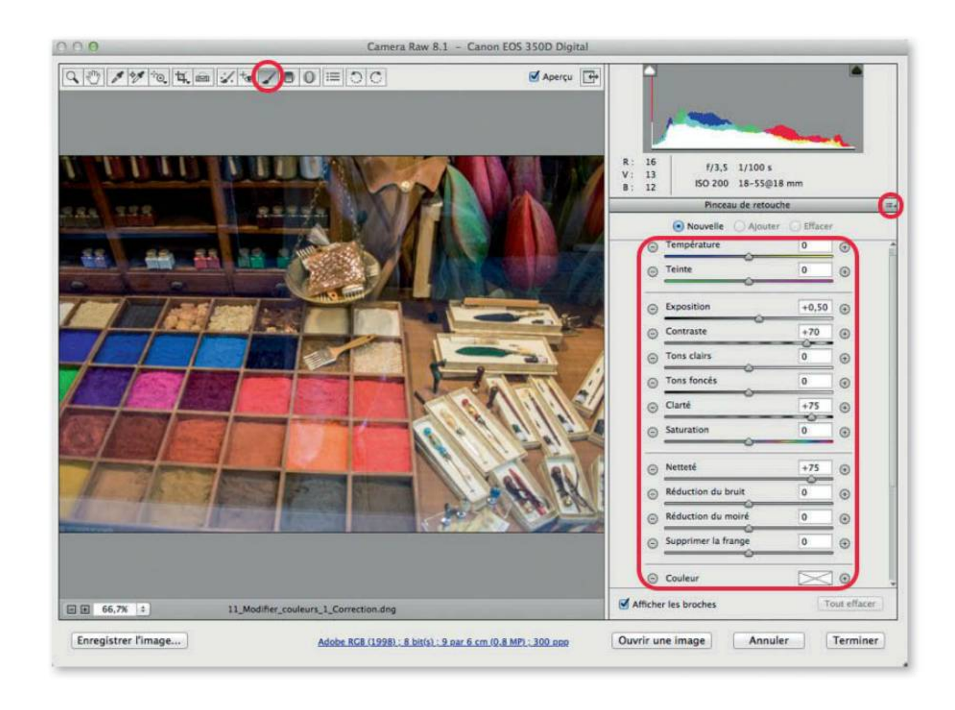
Vous pouvez réaliser plusieurs jeux de paramètres prédéfinis, qui remplacent la totalité ou une partie des réglages, puis les appliquer rapidement par simple clic aux photos sélectionnées dans Camera Raw (comme ci-contre).

Aucune mise à jour n'est possible, il faudra réenregistrer le jeu de paramètres modifiés et le réaffecter aux images.

ÉTAPE 5 : outils prédéfinis

Afin de pouvoir utiliser plus rapidement les trois outils de traitements locaux (**Pinceau de retouche**, **Filtre gradué** et **Filtre radial** de la version CC), Camera Raw permet de mémoriser l'effet qu'ils appliqueront. Il ne s'agit que du paramètre de correction locale, on ne mémorise pas les options de l'outil (taille, contour progressif…).

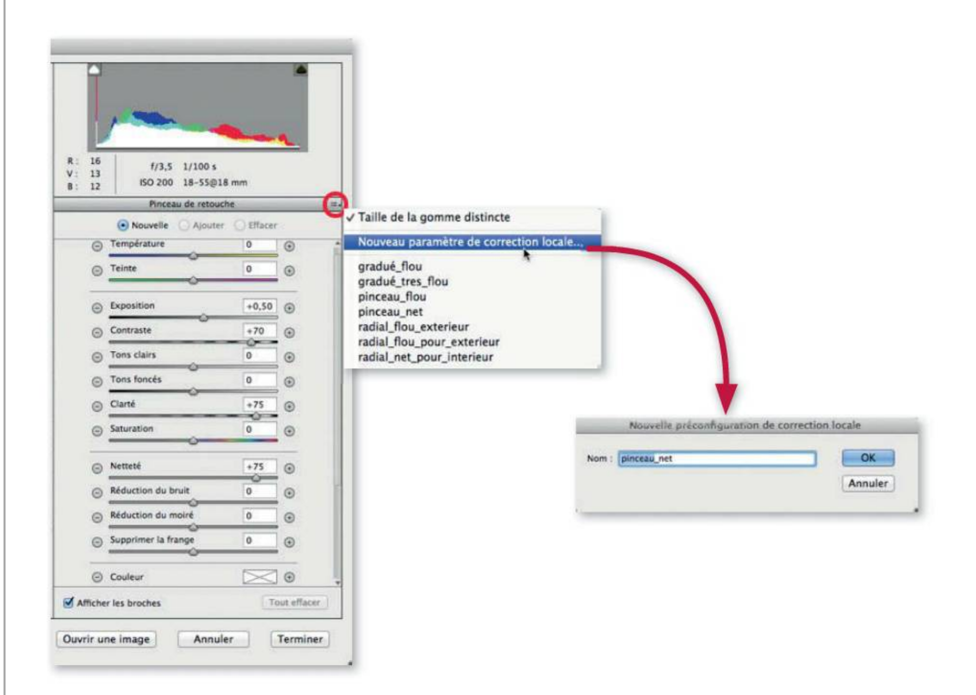
Pour réaliser cette mémorisation, activez l'outil souhaité, réglez l'effet qu'il doit produire à l'aide des différents curseurs de réglages, sans vous soucier de l'aspect de l'outil.

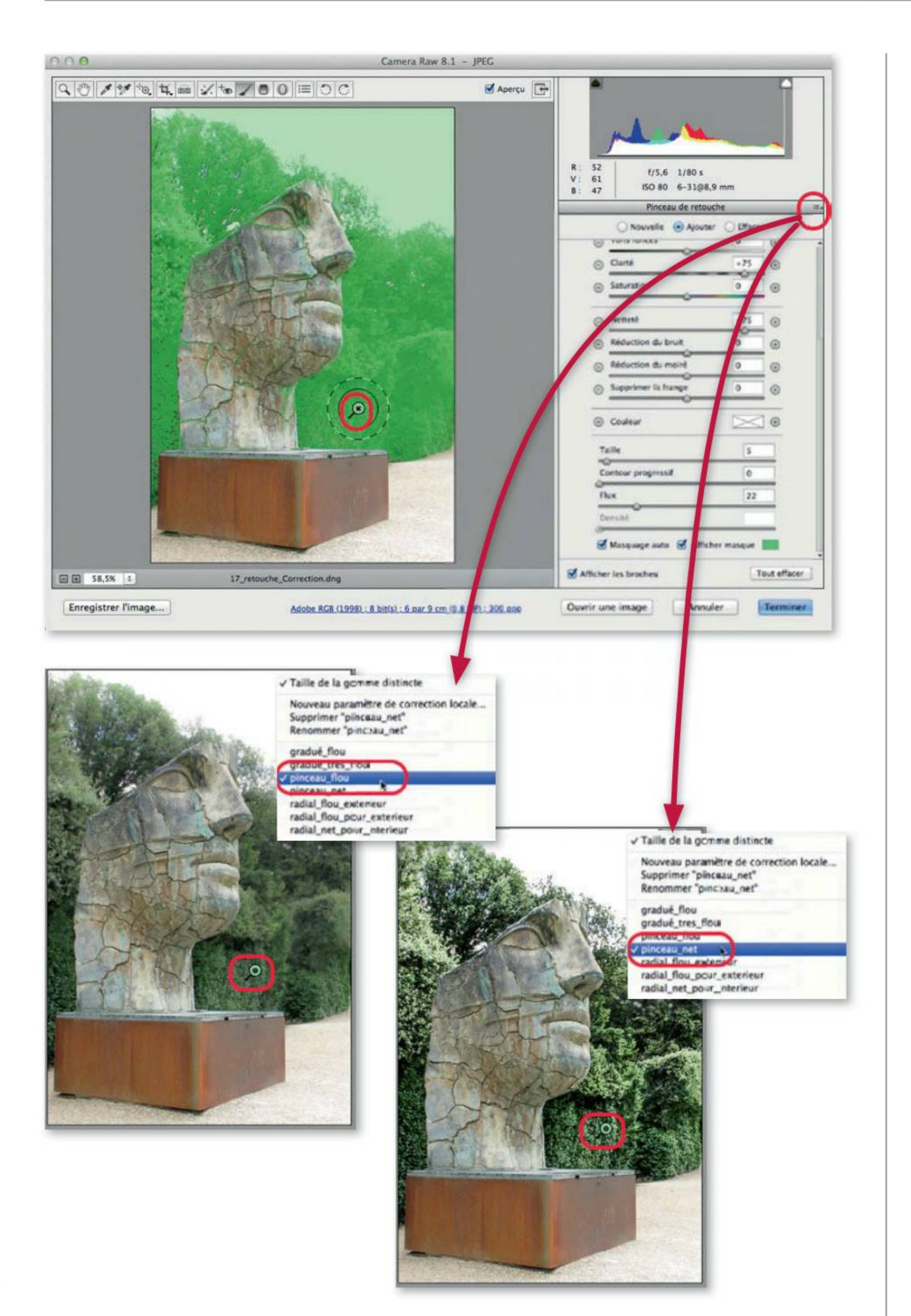


ÉTAPE 6

Déroulez le menu local de la rubrique (▤, en haut à droite) et choisissez **Nouveau paramètre de correction locale**.

Une fenêtre permet de nommer ce paramètre : dans ce nom, faites figurer celui de l'outil (par exemple, pinceau_, gradué_ ou radial_) pour savoir avec quel outil chaque paramètre pourra être utilisé.





ÉTAPE 7

Les paramètres de correction locale des outils sont liés à Camera Raw, vous pouvez donc les utiliser dans la photo où ils ont été enregistrés ou avec une autre photo.

Pour cela, commencez à dessiner avec l'outil en ayant réglé correctement sa taille, sa densité…, puis choisissez le paramètre de correction dans le menu local (▤) de l'onglet **Pinceau de retouche**.

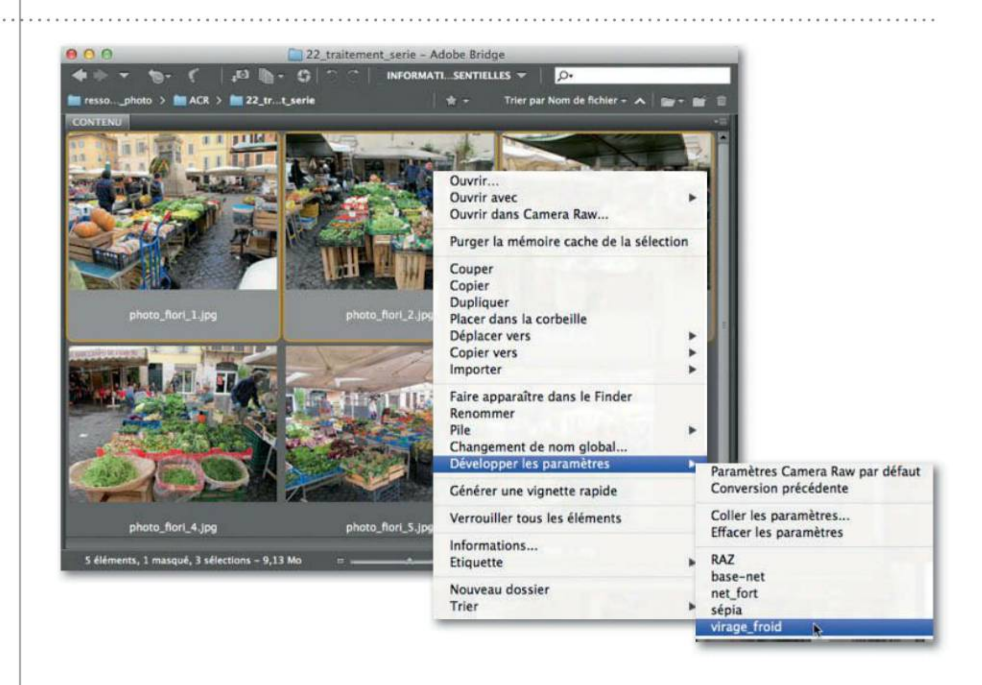
Inversement, vous pouvez choisir le paramètre, puis dessiner avec l'outil. Cependant, si une incrustation d'outil est sélectionnée sur l'image, elle prendra l'effet du paramètre choisi dans le menu. Cette possibilité s'avère utile pour faire des tests, mais si vous souhaitez agir sur une nouvelle zone pensez à choisir d'abord l'option **Nouvelle**.

Traiter des images sans les ouvrir

À partir du moment où vous avez mémorisé des paramètres prédéfinis, il est facile de les appliquer dans Camera Raw, mais cette opération est également réalisable depuis Bridge et ceci, sans avoir à ouvrir la photo.

ÉTAPE 1

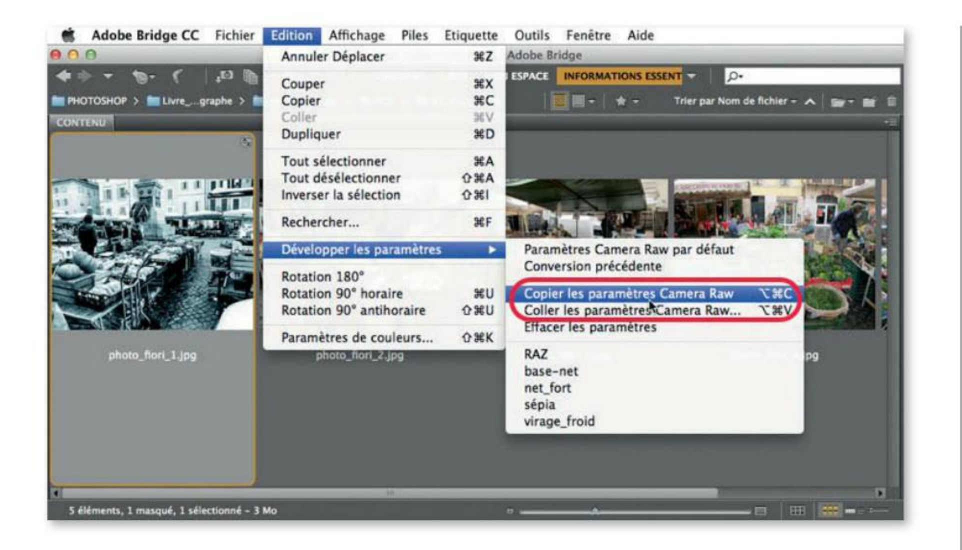
Pour appliquer un réglage prédéfini préalablement enregistré dans Camera Raw, sélectionnez la ou les images à traiter dans Bridge. Effectuez un clic droit sur l'une d'entre elles pour choisir **Développer les paramètres** (que l'on retrouve dans le menu **Édition**), puis, dans la liste, le paramètre prédéfini voulu : automatiquement, selon la façon dont l'enregistrement du paramètre a été préparé, ses réglages s'appliqueront à la sélection et les vignettes montreront le changement.



ÉTAPE 2

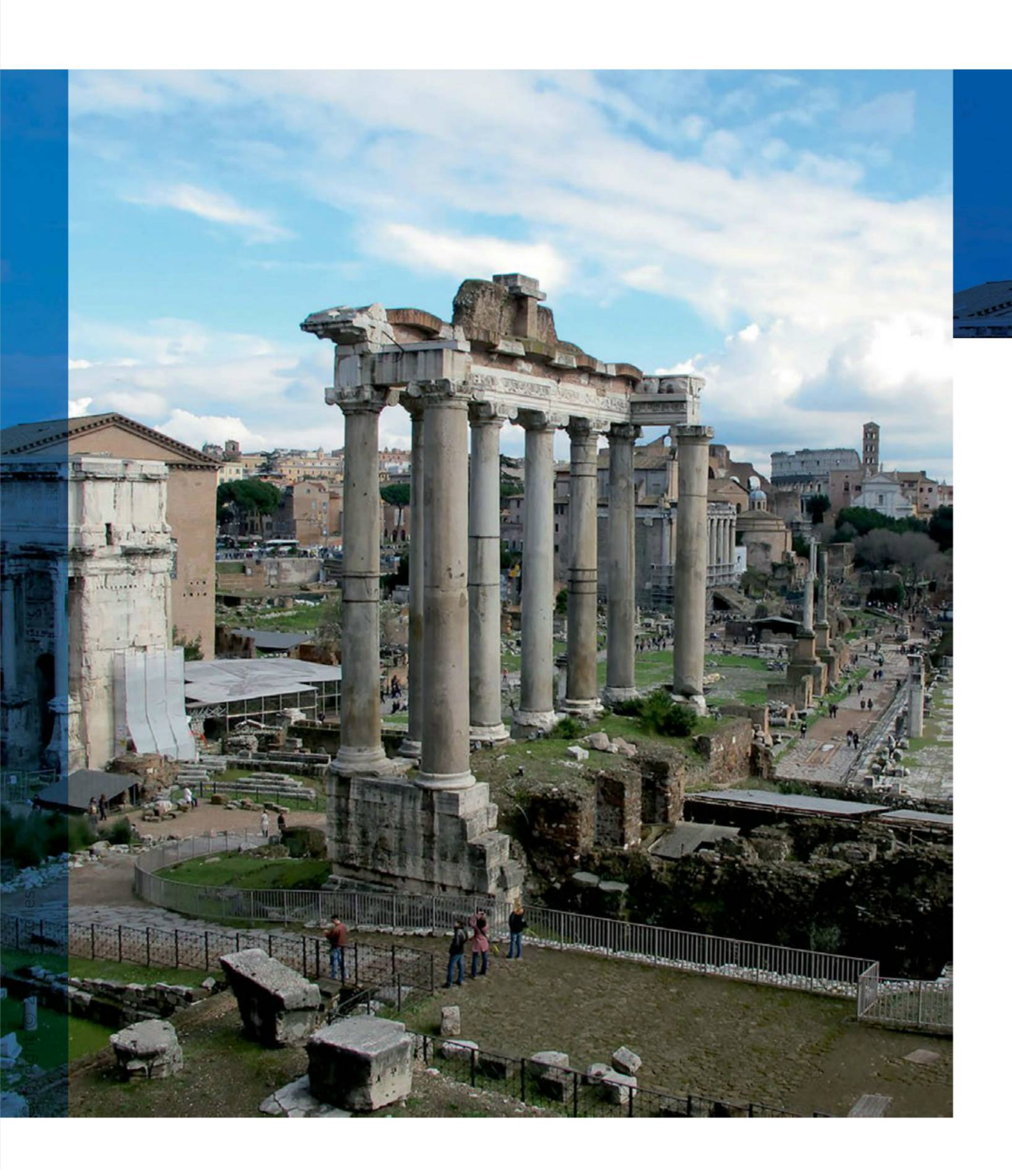
Dès que l'effet est appliqué aux images, un petit pictogramme marque chaque vignette. Pour supprimer un effet appliqué, relancez le sous-menu **Développer les paramètres**, puis la commande **Effacer les paramètres** (le pictogramme disparaîtra).

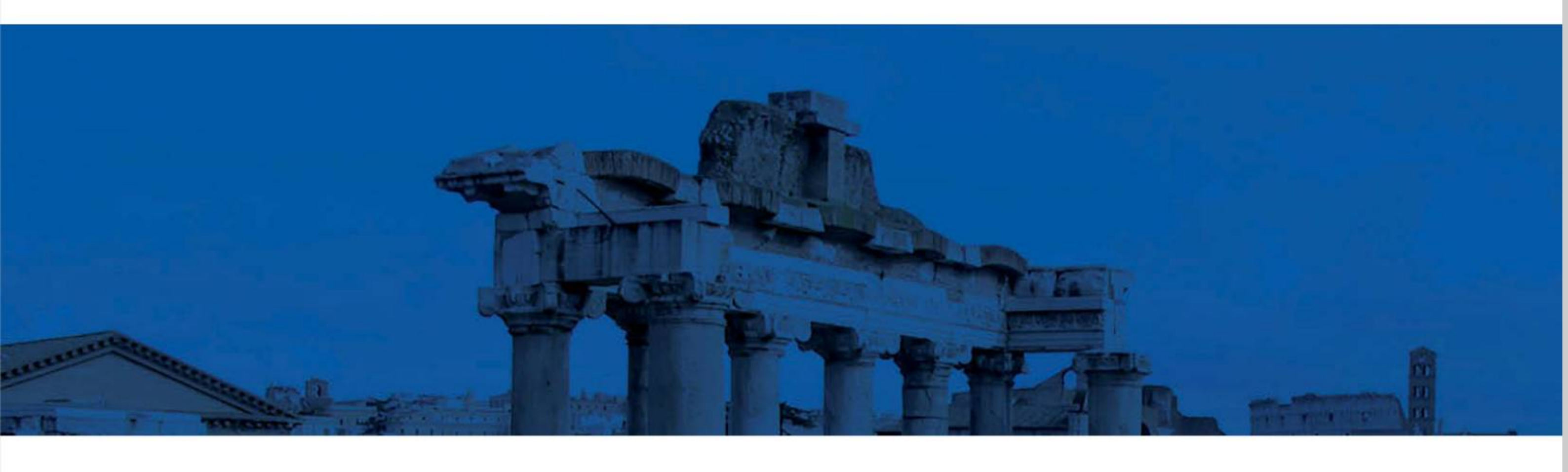




ÉTAPE 3

Si vous n'avez pas enregistré de paramètre prédéfini, il est néanmoins possible de transférer des réglages d'une image traitée vers une autre. L'opération se réalise en deux étapes : dans un premier temps, on utilise la commande **Copier les paramètres Camera Raw** (menu **Édition**/**Développer les paramètres**) et, dans un second temps, c'est la commande **Coller les paramètres Camera Raw** que l'on applique aux images de destination.





3. Travailler avec Photoshop de manière non destructive

Avec Camera Raw le travail est le plus souvent non destructif ; dans Photoshop, il peut également l'être si on utilise quelques techniques simples. Différents cas sont à envisager selon qu'il s'agit de petites retouches, de réglages chromatiques, d'applications de filtres ou de transformations particulières. Dans tous les cas, le minimum sera de travailler sur une copie du fichier original de manière à pouvoir le réutiliser en cas de besoin. Cependant, l'avantage d'un travail non destructif réside dans le fait qu'à tous moments vous gardez la possibilité de revenir sur le traitement et d'affiner son résultat.

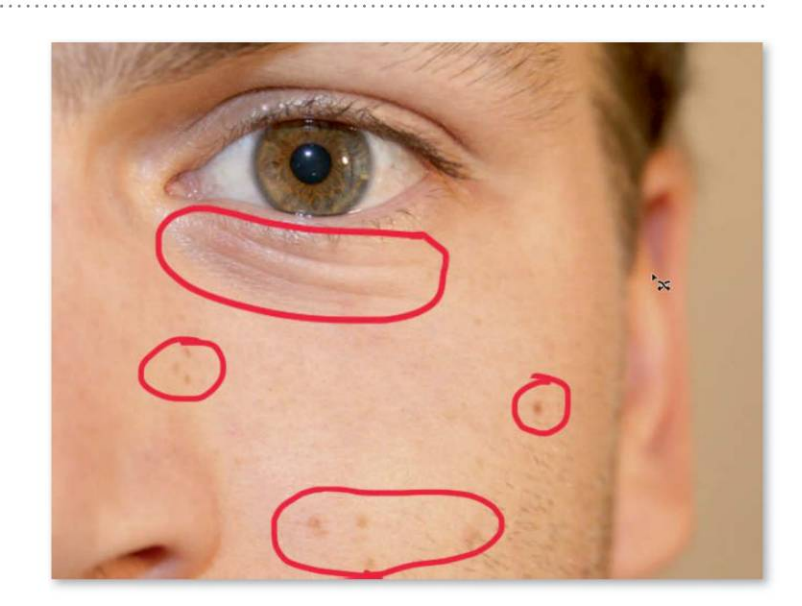
Notez que lorsque vous travaillez un document de façon non destructive, vous utilisez des calques (dynamique, de réglage…). Il ne peut donc être enregistré qu'au format PSD (ou TIFF), ce qui permet de conserver les calques. Pour utiliser un autre format, JPEG par exemple, il faudra aplatir l'image (menu **Image**) ou créer une copie avec la commande **Enregistrer pour le Web** (menu **Fichier**).

Utiliser des calques de retouche

Le travail de retouche est une opération délicate et il est important que le résultat ne soit pas trop marqué, autrement dit que l'image ne fasse pas trop « photoshopée ». Des traitements réversibles seront toujours plus faciles à affiner ; pour les obtenir nous utiliserons des calques de retouche. Selon l'outil de retouche appliqué, deux cas sont à envisager.

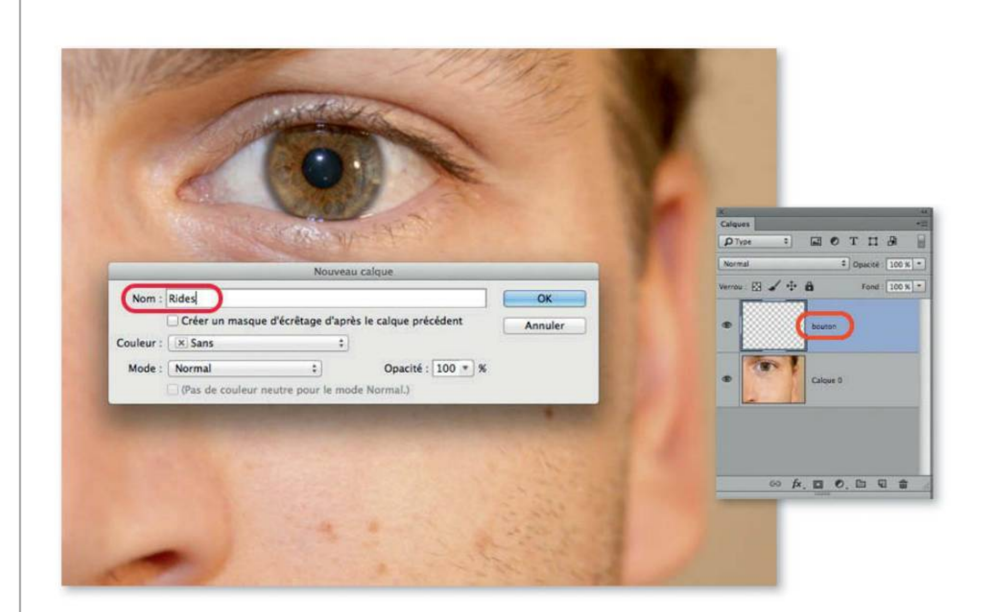
ÉTAPE 1 : ajout de calque

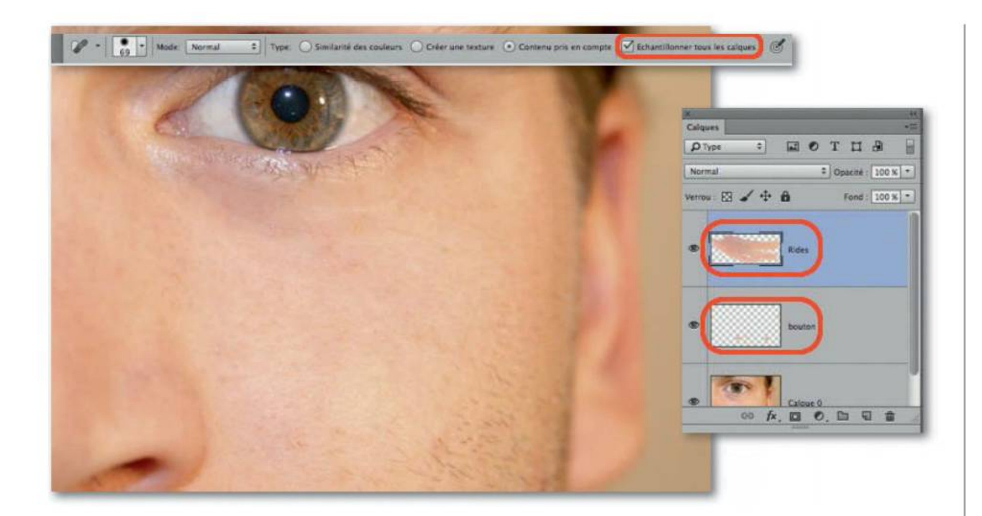
L'image ci-contre nécessite de petites retouches que l'on peut réaliser facilement avec les outils de retouche tels le **Correcteur localisé** (), le **Correcteur** () ou le **Tampon de duplication** (). Ces outils peuvent provoquer des modifications irréversibles des pixels de l'image.



ÉTAPE 2

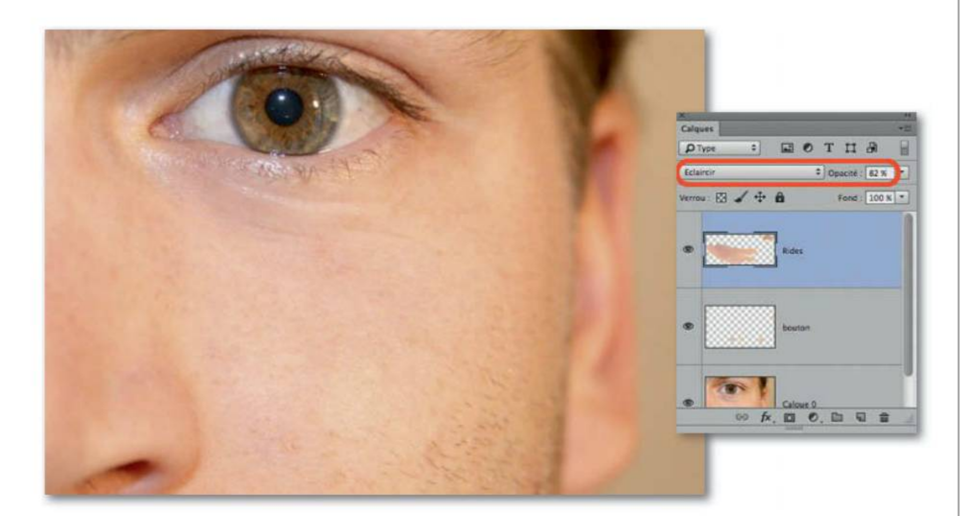
Pour obtenir des corrections réversibles, dans le panneau **Calques**, on ajoute un ou plusieurs calques sur lesquels on placera les futures retouches (ci-contre, l'un a déjà été créé, le second est en cours). Pour cela, tapez ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N] afin de renommer le calque dès sa création, ce qui s'avère être une très bonne pratique pour s'y retrouver facilement dans les calques. On peut également obtenir le calque par clic sur l'icône **Créer un calque** () du panneau **Calques** (et avec ⌥ [Alt], on le renomme à la création).





ÉTAPE 3

Pour que les retouches apparaissent sur le calque ajouté, il faut qu'il soit sélectionné bien sûr et que, dans le panneau **Contrôle** de l'outil, l'option **Échantillonner tous les calques** pour le **Correcteur localisé** () ou l'option **Tous les calques** pour le **Correcteur** () soit cochée.

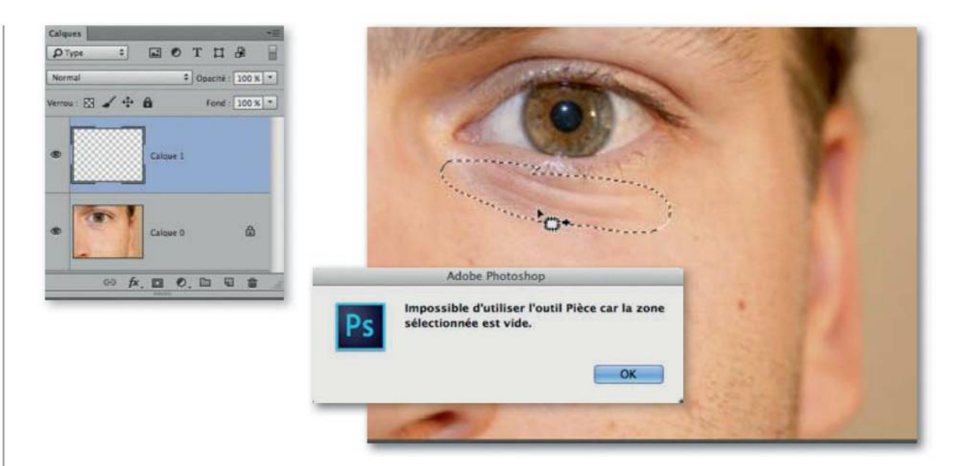


ÉTAPE 4

Pour rendre les retouches réalistes, on pourra intervenir sur le mode de fusion du calque et sur son opacité, comme ci-contre avec **Éclaicir**, on a fait réapparaître certains éléments clairs de la retouche et on les a estompés par réduction de l'opacité du calque.

ÉTAPE 5 : copie de calque

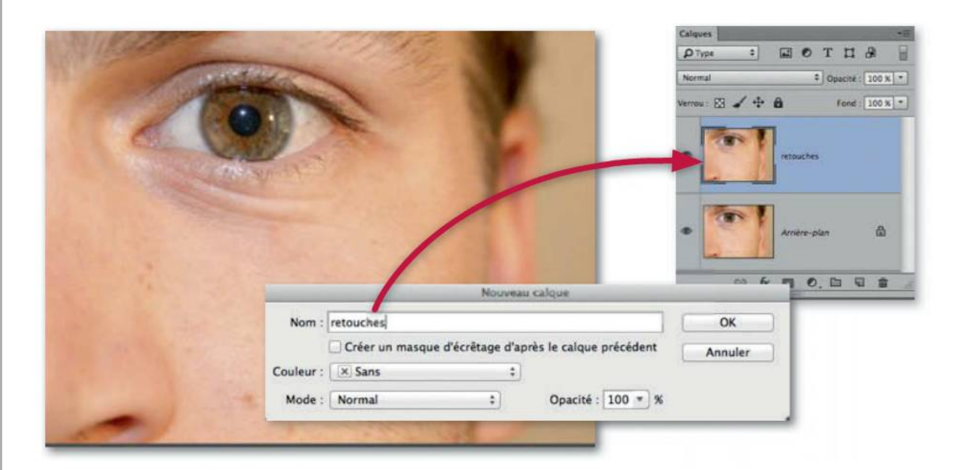
Avec certains outils, notamment avec l'outil **Pièce**, ou encore avec certains filtres, il n'est pas possible de travailler sur un nouveau calque ajouté pour réaliser des retouches. Le calque de travail doit contenir des pixels à modifier, autrement dit, vous devez agir directement sur la photo (calque d'origine).



ÉTAPE 6

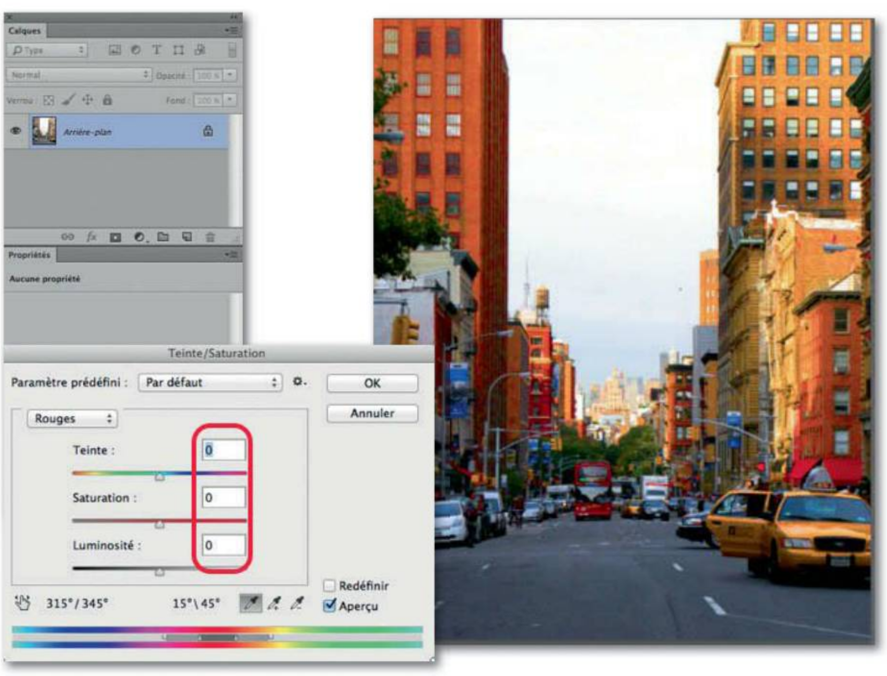
Pour ne pas toucher au calque d'origine (le plus souvent l'arrière-plan) et afin de réaliser les retouches, créez une copie du calque à modifier. Après avoir activé le calque à copier dans le panneau **Calques**, la copie s'obtient au clavier en tapant ⌥ ⌘ J [Alt Ctrl J]. En utilisant ce raccourci, la copie du calque pourra être renommée et sera ainsi plus facilement identifiable par la suite.

ATTENTION *Si vous avez réalisé une sélection sur l'image, seul l'intérieur de la sélection apparaîtra sur la copie (cette possibilité s'avérera utile dans certains cas).*



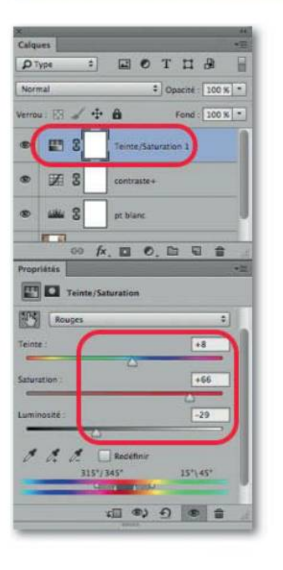
Corriger avec des calques de réglage

Pour réaliser les réglages chromatiques (luminosité, contraste, teinte, saturation…), Photoshop propose de nombreuses commandes mais encore faut-il pouvoir revenir sur les réglages à tous moments pour les affiner. Pour cela, une seule solution, utiliser des calques de réglage.



ÉTAPE 1

Quand vous avez réglé une photo sans utiliser de calque de réglage, le rappel d'une commande pour atténuer un réglage trop fort (comme ci-contre, la saturation des rouges) montrera toujours des valeurs réinitialisées et non celles correspondant au réglage précédemment réalisé.





ÉTAPE 2

Si l'image a été corrigée avec des calques de réglage (obtenus par le menu **Calque**/**Nouveau calque de réglage**), en activant l'un d'eux dans le panneau **Calques**, on retrouve ses valeurs de réglage dans le panneau **Propriétés** : il est alors facile d'intervenir pour modifier les anciennes valeurs. De plus, une réduction de l'opacité du calque permettra d'adoucir facilement un réglage. D'autres avantages du travail par calques de réglage seront évoqués plus loin dans ce livre.

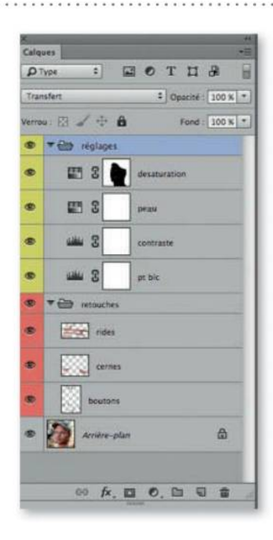
Travailler sur un calque master

Lors du processus de création, le nombre de calques peut devenir important et empêcher certaines opérations simples, aussi on peut souhaiter convertir l'état du document en un calque unique, parfois appelé ***master****. Nous allons voir comment obtenir ce master qui deviendra la base de départ pour la suite des travaux.*

ÉTAPE 1

Dans l'exemple ci-contre, on a utilisé des groupes de calques pour faire des retouches et des réglages chromatiques.

À partir de l'ensemble des calques présents, on souhaite créer un master qui rendra plus simple la suite du travail. Dans certains cas, un objet dynamique pourra remplacer le master, sa création sera abordée plus loin.

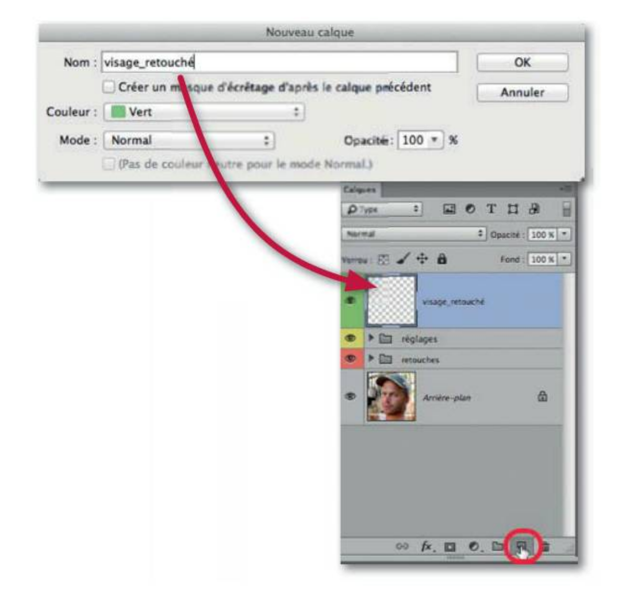




ÉTAPE 2

Dans le panneau **Calques**, désélectionnez tous les calques (par clic sur la zone grise sous les calques). Avec ⌥ [Alt] enfoncé, cliquez dans le bas du panneau sur l'icône **Créer un calque** (◪) : nommez le calque (on peut lui affecter une couleur) ; il apparaîtra au premier plan (dans le cas contraire, glissez-le en haut du panneau).

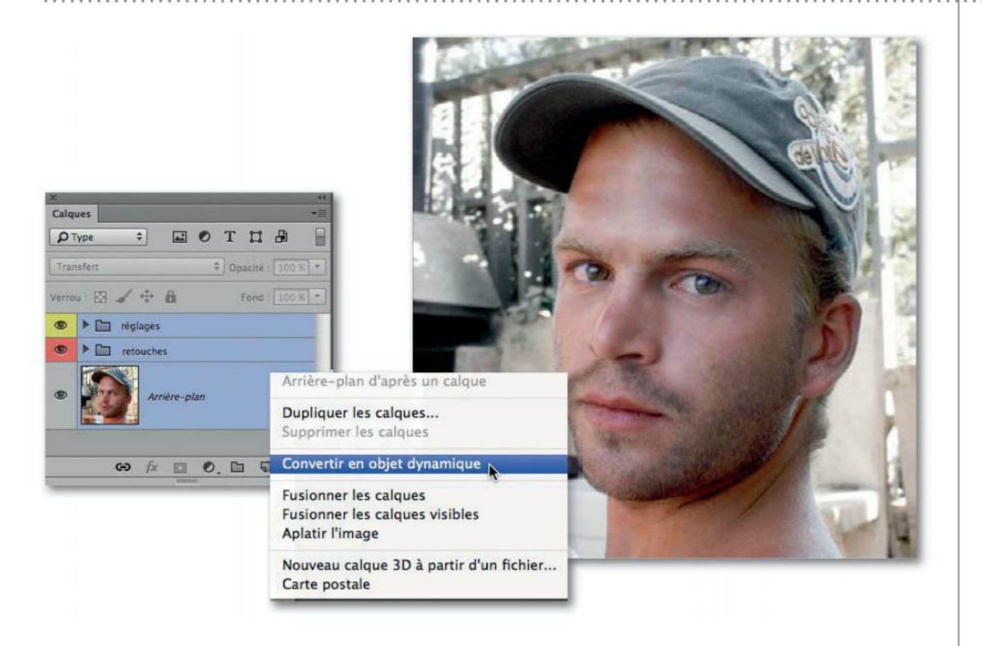
Avec ⌥ [Alt] enfoncé, lancez la commande **Fusionner les calques visibles** du menu **Calque** ou tapez ⇧ ⌥ ⌘ E [⇧ Alt Ctrl E] : le master est créé ; vous pouvez y poursuivre votre travail (les calques inférieurs ne sont plus utiles, ils le deviendront si le master devait être refait). Selon la complexité du travail, d'autres masters peuvent être créés à d'autres étapes du travail.





Manipuler dynamiquement un lot de calques

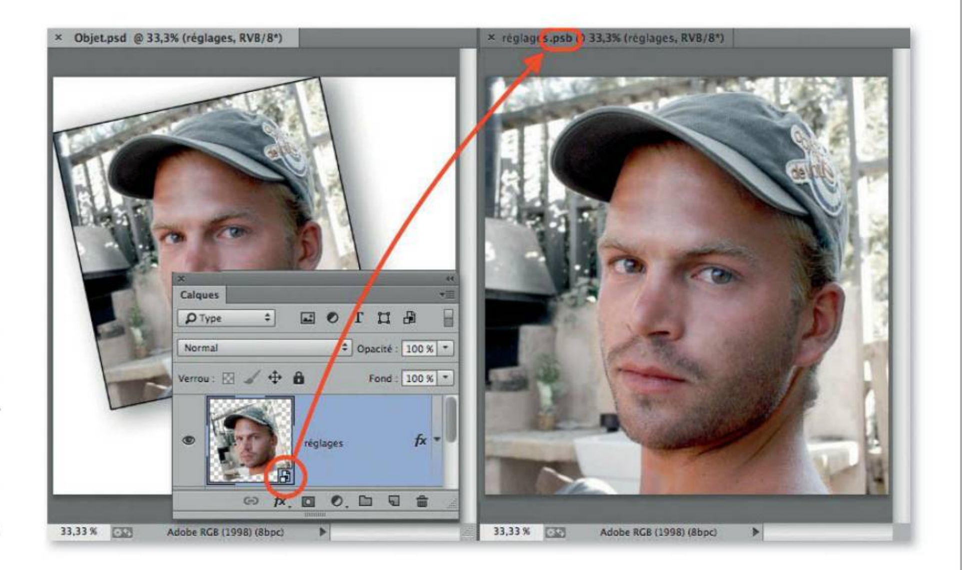
*Afin de travailler de façon réversible, Photoshop propose une fonctionnalité : l'**objet dynamique**. Il s'agit d'une conversion à l'issue de laquelle au lieu de manipuler un ensemble de calques on n'en manipule qu'un seul. Selon les traitements à réaliser, telles la transformation ou le transfert, l'objet dynamique constitue une alternative intéressante au master.*



ÉTAPE 1

Pour créer un objet dynamique, sélectionnez les calques et dossiers voulus dans le panneau **Calques** (par ⇧ clic sur leur vignette) et lancez la commande **Convertir en objet dynamique** (menu **Calque**/**Objets dynamiques** ou menu contextuel déroulé sur l'un des calques du panneau **Calques**).

La sélection se transforme en un calque unique dont la vignette est marquée par l'icône, signalant que l'objet est dynamique (il porte le nom du calque ou du groupe de calques supérieur).



ÉTAPE 2

Par la suite, si vous souhaitez intervenir sur l'un des calques constituant l'objet dynamique, double-cliquez sur la vignette de ce dernier pour afficher son contenu dans un document .psb (ci-contre, il a été affiché en même temps que le fichier de départ avec la commande **Deux vignettes verticales** du menu **Fenêtre**/**Réorganiser**).

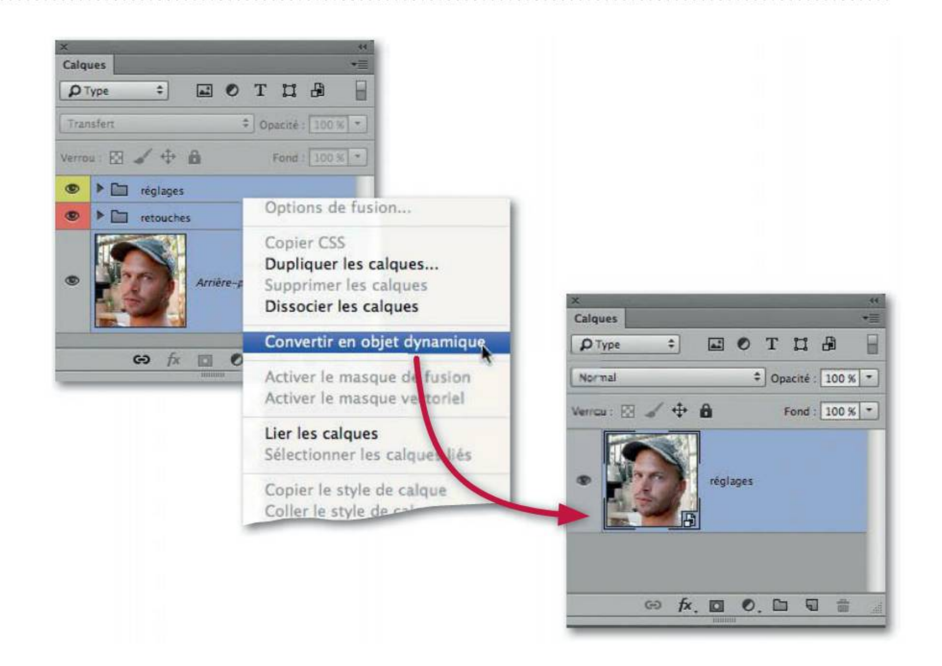
Une fois l'intervention terminée, enregistrez le fichier .psb et fermez-le pour revenir dans le document de l'objet dynamique.

Appliquer les filtres de manière dynamique

Photoshop permet d'appliquer de manière dynamique et réversible des filtres sur un calque ou ensemble de calques, à condition qu'ils aient été convertis en objet dynamique.

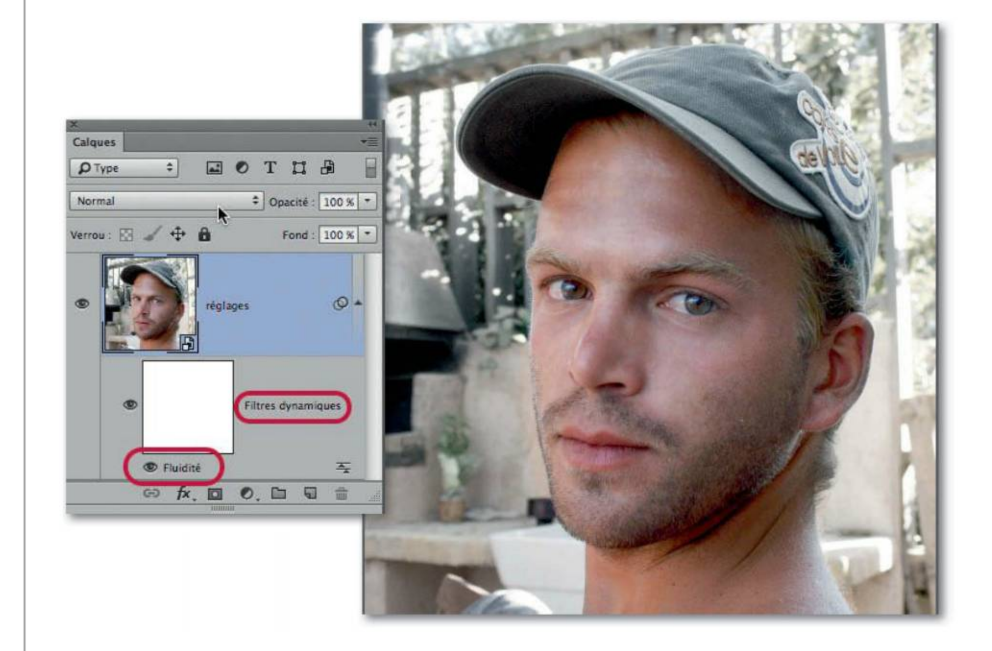
ÉTAPE 1

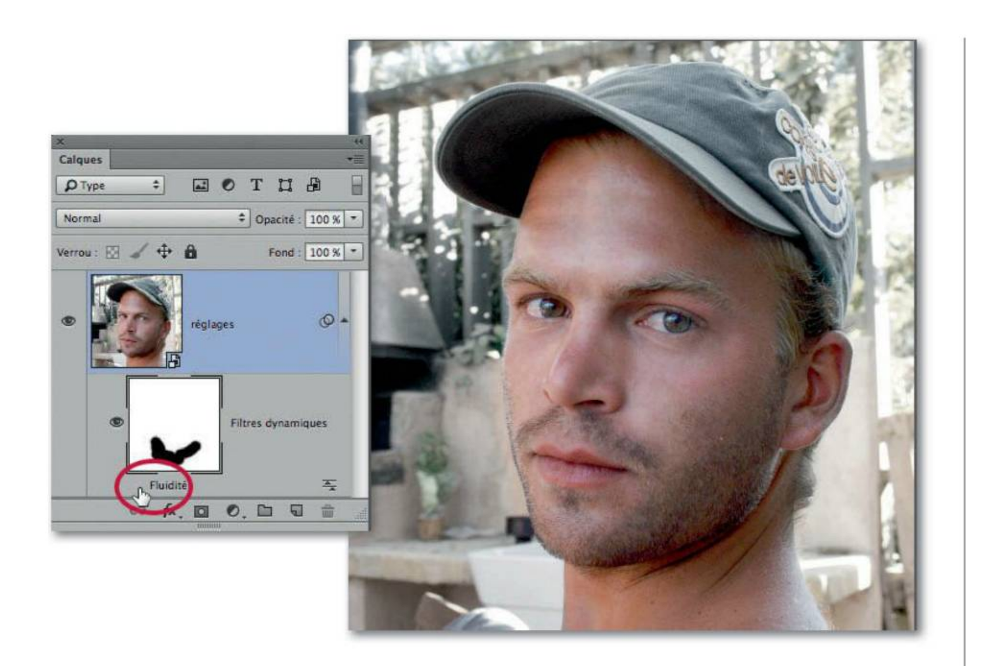
Dans le cadre de l'application d'un filtre dynamique, le calque dynamique s'obtient de deux façons : dans le panneau **Calques** par clic droit sur le nom du calque pour choisir **Convertir en objet dynamique**, ou par le menu **Filtre** et la commande **Convertir pour les filtres dynamiques**. Quelle que soit la voie empruntée, le résultat est le même, et la vignette de l'objet dynamique présente l'icône dans son angle inférieur droit ; le calque sur lequel sera appliqué le filtre est un objet dynamique, c'est-à-dire que son contenu reste modifiable.



ÉTAPE 2

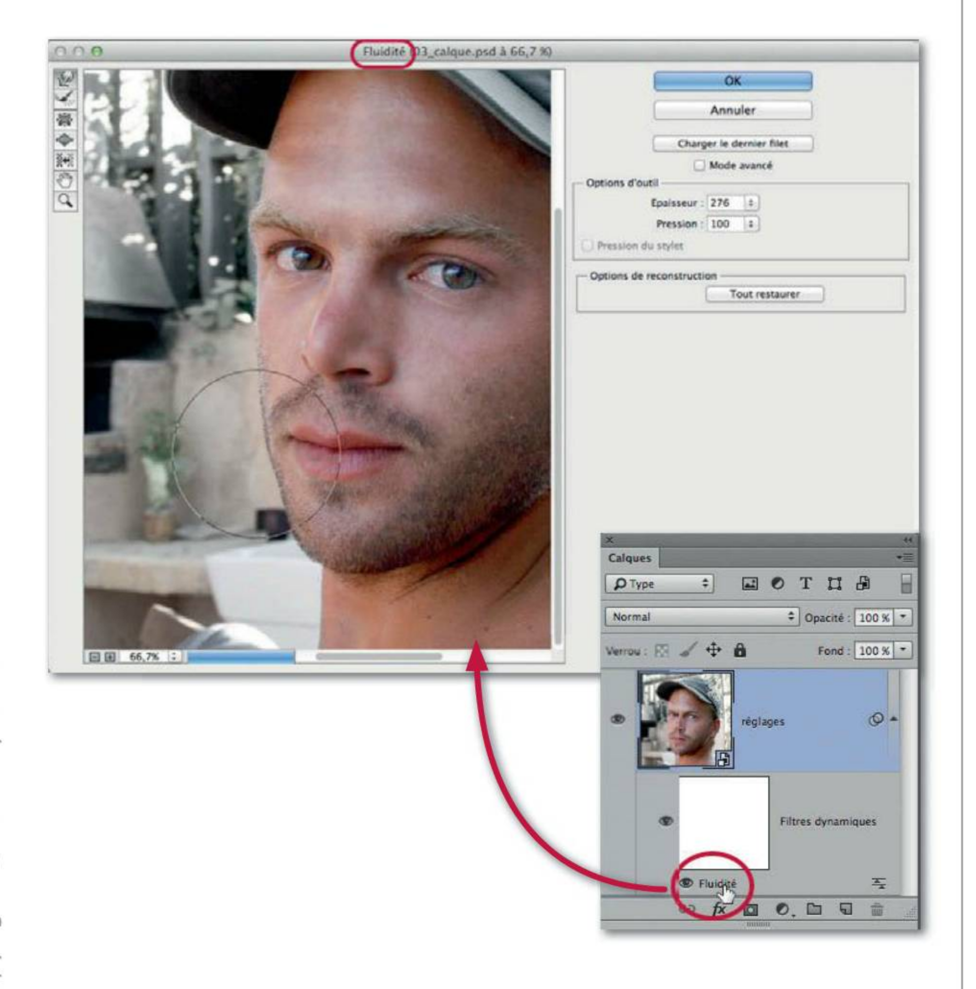
Quand on applique un filtre à un objet dynamique, il apparaît dans le panneau **Calques**, sous la vignette du calque dynamique, une vignette de masque de fusion (appelé masque filtrant). Le nom du filtre suivi de l'icône apparaît également sous ce masque. Il est possible d'appliquer plusieurs filtres : ils apparaissent listés sous le masque et leur ordre peut être modifié par glissement.





ÉTAPE 3

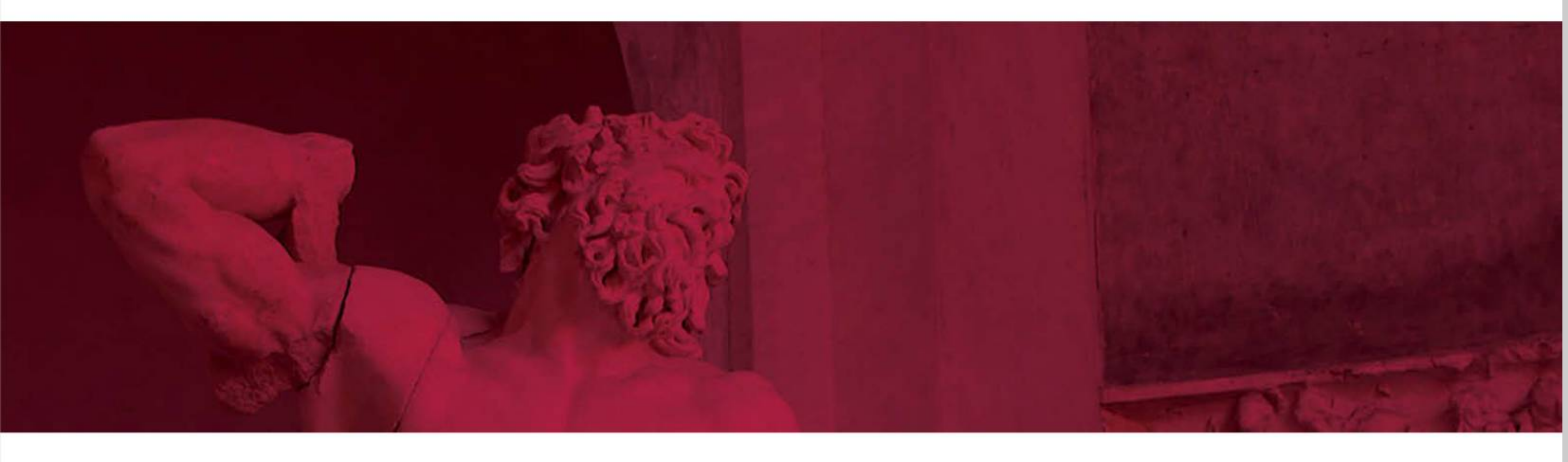
On peut réduire l'étendue de l'application du filtre en dessinant en noir sur le masque (qui doit être activé par clic sur sa vignette) ou le désactiver par clic sur l'œil à gauche du nom du filtre.



ÉTAPE 4

Par double-clic sur le nom du filtre, vous accédez à ses réglages et pouvez les modifier à volonté. C'est ce qui rend intéressante l'utilisation des filtres dynamiques : ils n'agissent plus de façon destructive comme lors d'une application classique.

Par double-clic sur l'icône située à droite du nom du filtre, on accède à ses options de fusion. Elles permettent de définir le mode de fusion du filtre et de réduire l'opacité du calque filtrant. Ainsi, pour certains filtres, il est judicieux d'appliquer le filtre avec des valeurs un peu plus fortes que prévu et de les baisser par une réduction de cette opacité. Cependant, gardez à l'esprit que rien ne signale que vous avez changé le paramétrage des options de fusion.



4. Traiter une partie de la photo

Dans Photoshop, il est assez fréquent de limiter le traitement à réaliser (coloration, réglage chromatique, application d'un filtre, copie…) à une partie de l'image ou du calque actif. L'obtention de cette limite consiste à réaliser ce que l'on appelle un détourage ou un masque de la zone à traiter. Ce détourage peut être plus ou moins complexe selon l'aspect de la zone, aussi, pour l'obtenir, Photoshop propose différentes techniques que l'on pourra combiner. Pour les cas les plus simples, les outils de sélection permettront la réalisation du masque. Dans d'autres cas, des outils de dessin classique (pinceau, crayon) ou vectoriel (plume, formes) seront utilisés pour élaborer ce masque, et enfin, vous viendrez à bout des cas les plus complexes (de type détourage de cheveux, par exemple) à l'aide des fonctions évoluées de Photoshop. Ce chapitre vous propose d'aborder quelques-unes des techniques de détourage.

Réaliser une sélection simple

Quand la partie à isoler possède une forme simple, le détourage peut être réalisé rapidement à l'aide d'un outil de sélection ; il pourra être suivi par des traitements basiques (combinaison, transformation ou autres), pour se terminer, selon l'utilisation souhaitée pour la sélection, par la création d'un détourage plus élaboré avec la commande ***Améliorer le contour*** *et ses fonctionnalités qui facilitent certaines opérations.*

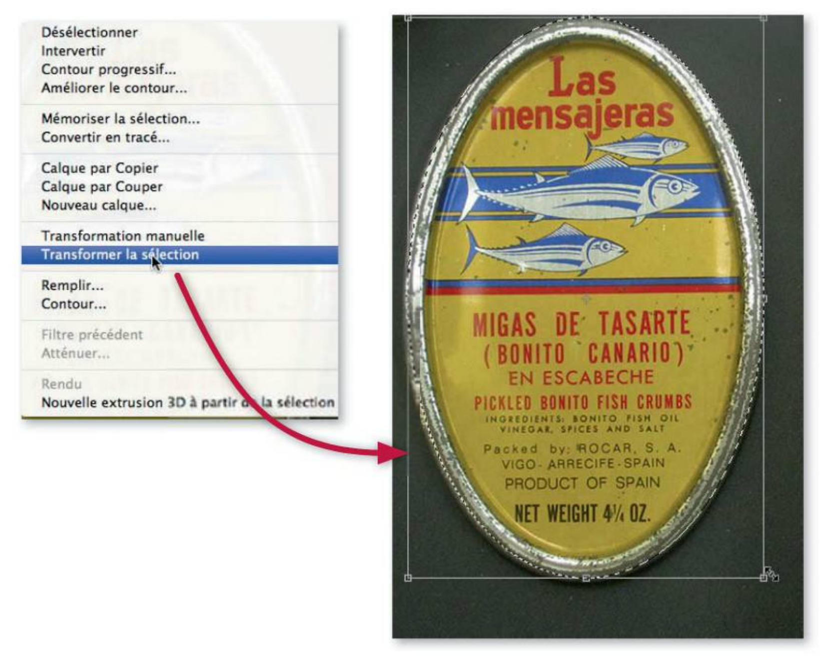
ÉTAPE 1

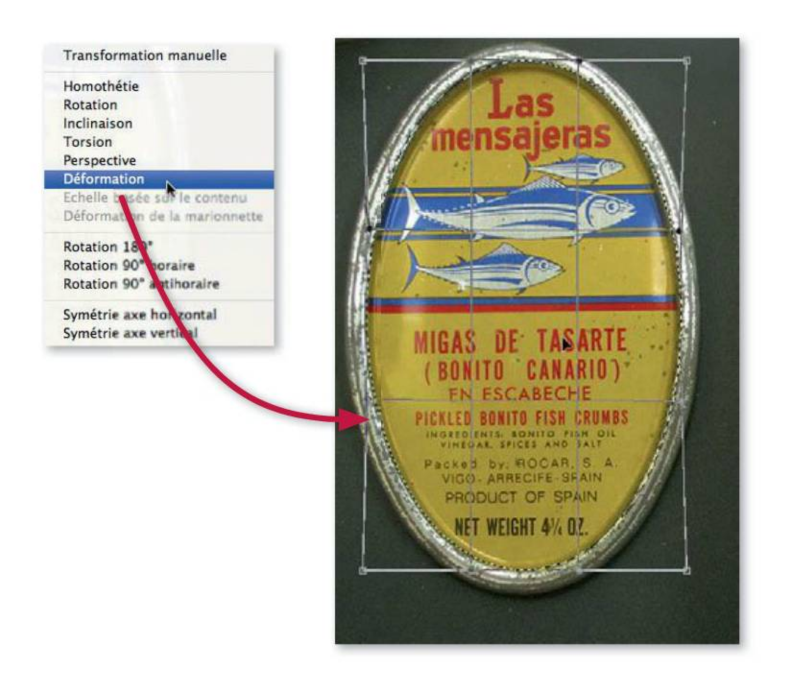
Parmi les outils de sélection, on distingue l'outil **Rectangle**, l'outil **Ellipse**, les outils **Lassos**. Intéressons-nous, dans l'exemple ci-contre, à l'outil **Ellispe** pour isoler le couvercle de la boîte située à gauche de l'image. Pour dessiner l'ellipse, partez du centre et enfoncez la touche ⌥ [Alt] ou d'un bord et glissez l'outil. Dans tous les cas, la sélection en cours pourra être déplacée pendant le traçage en pressant la touche Espace ou après par glissement ou avec les touches fléchées du clavier.



ÉTAPE 2

Avant d'utiliser la sélection, vous pouvez la transformer pour l'agrandir, la réduire, la pivoter… Pour cela, par clic droit, lancez la commande **Transformer la sélection** (commande que l'on retrouve dans le menu **Sélection**). Des poignées encadrent la sélection, vous pouvez les glisser : avec ⇧, vous conservez le rapport largeur/hauteur, et avec ⌥ [Alt], vous centrez la transformation. Pour n'agir que sur une poignée d'angle, maintenez enfoncée la touche ⌘ [Ctrl].





ÉTAPE 3

Quand la transformation de sélection est active, pour que les bords de la sélection suivent davantage ceux de la zone à détourer, vous pouvez la déformer avec la commande **Déformer** accessible par clic droit (ou par le menu **Édition/ Transformation**). Par glissement des bords du cadre ou des poignées, vous pouvez ajuster la sélection (qu'elle soit elliptique comme ici, rectangulaire ou autre).

> **ASTUCE** *Il est souvent plus rapide (et efficace) de faire une sélection (elliptique ou rectangulaire) approximative, puis d'utiliser la transformation de la sélection (éventuellement la déformation) pour ajuster cette sélection.*



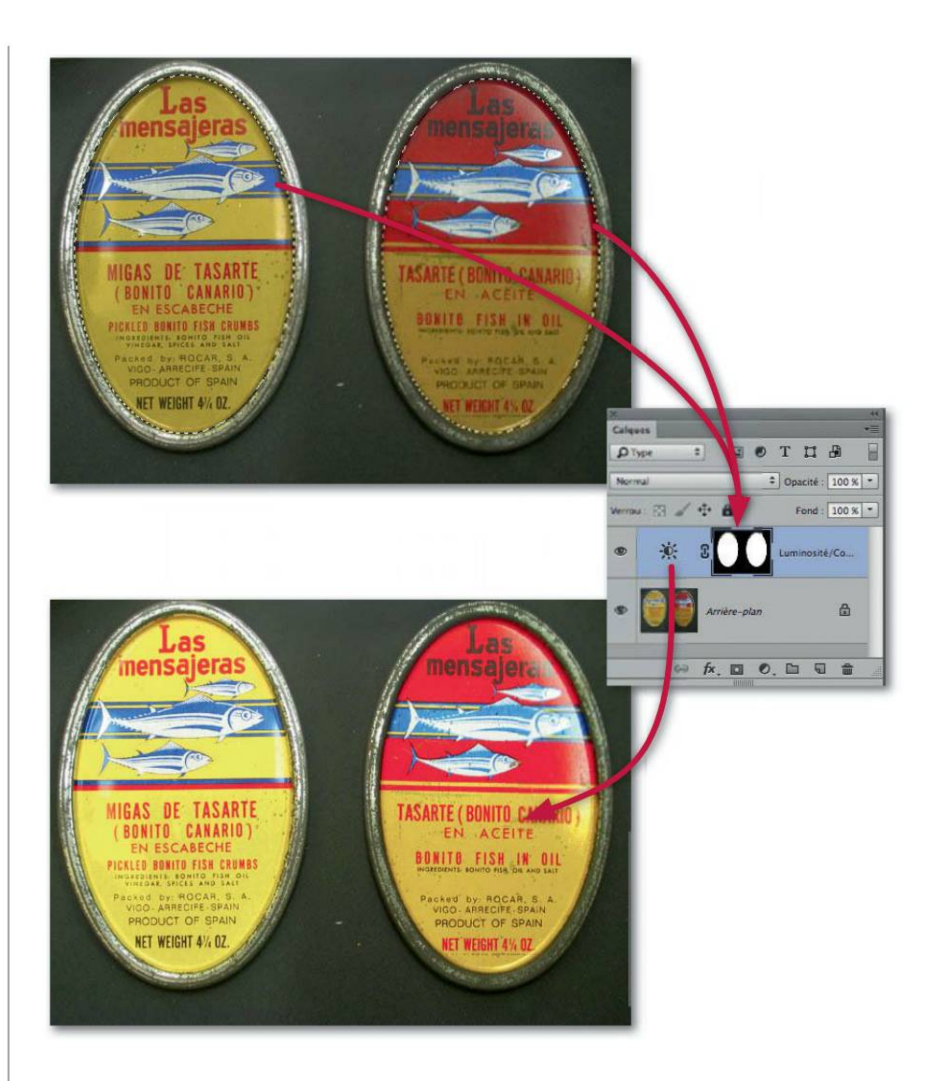
ÉTAPE 4

Quand la transformation ou la déformation est terminée, il faut la valider (par clic sur l'icône ✔ du panneau **Options** ou en tapant la touche Entrée) pour faire apparaître la sélection. Cependant, avant de l'utiliser pour le traitement voulu, la sélection peut être combinée à une autre (par ajout, soustraction ou intersection) en dessinant une nouvelle sélection après avoir activé l'une des icônes du panneau **Options** d'un des outils de sélection (ou en enfonçant les touches du clavier : ⇧ pour une addition, ⌥ [Alt] pour une soustraction et ⇧ ⌥ [⇧ Alt] pour une intersection). Ici aussi, pendant son traçage la seconde sélection peut être repositionnée par glissement en enfonçant la touche Espace.

ÉTAPE 5

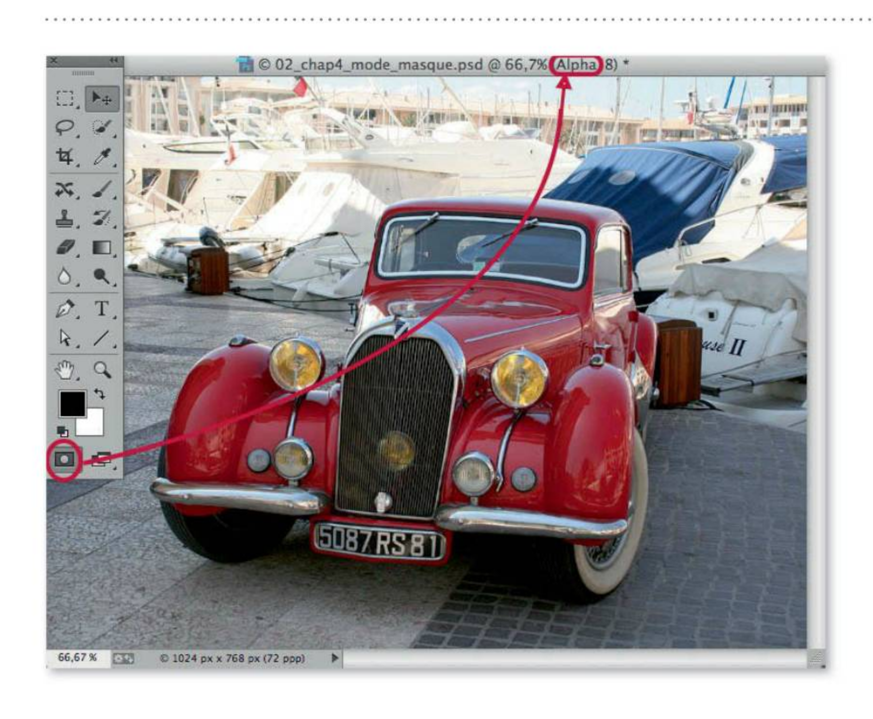
Quand la sélection est prête, elle peut servir à limiter un traitement : par exemple, ci-contre, on a augmenté la luminosité et le contraste avec un calque de réglage dont le masque de fusion est défini automatiquement à partir de la sélection affichée.

Par la suite, il sera encore possible d'intervenir sur ce masque pour étendre ou réduire l'étendue du réglage.



Sélectionner à l'aide du mode Masque

Quand on souhaite traiter localement une partie d'image, celle-ci ne présente pas toujours une forme simple (tel un rectangle, une ellipse…). Afin de pouvoir isoler facilement la zone à traiter, Photoshop propose d'utilser des outils de dessin conjointement au ***mode Masque****.*



ÉTAPE 1

Le **mode Masque** est un état activé temporairement pendant lequel une couche est superposée à la photo ; ce que vous y dessinez définira la zone sélectionnée une fois ce **mode Masque** désactivé. Sur cette couche, par superposition, le dessin en noir s'affiche en rouge (opaque à 50 %) et celui en blanc est transparent, il correspondra à la future sélection.

Pour activer le **mode Masque**, tapez la lettre Q ou, dans le panneau **Outils**, cliquez sur l'icône qui deviendra (le nom du document indique alors la présence de la couche nommée Alpha).



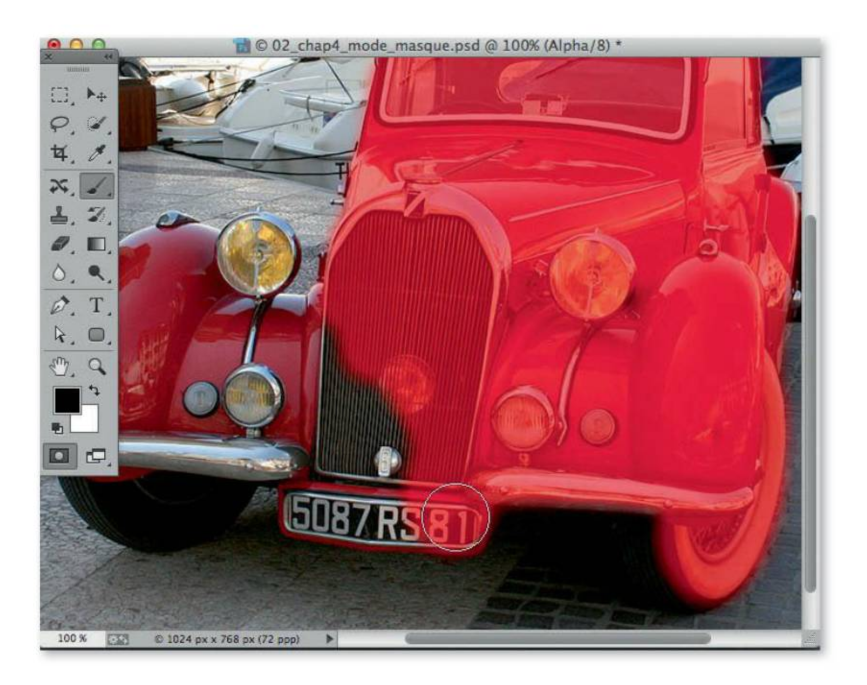
ÉTAPE 2

Une fois le **mode Masque** activé, sélectionnez un outil de dessin (pinceau ou crayon) et réglez son aspect par glissement sur l'image en enfonçant les touches ctrl ⌥ [clic droit Alt] : horizontalement, pour son diamètre et verticalement, pour sa dureté (ou aspect de ses bords). Par défaut, l'outil dessine en noir (affiché en rouge), tapez la lettre X pour obtenir le blanc (et à nouveau X pour retrouver le noir).

ÉTAPE 3

Avec l'outil choisi, le pinceau dans notre exemple, dessinez sur la partie qui ne devra pas être traitée (ici la voiture). Éventuellement, changez la taille de l'outil en cours de dessin pour l'adapter à la zone à couvrir et gommez les débordements en inversant la couleur (X).

ASTUCE *Si une sélection a été réalisée avant d'activer le* ***mode Masque****, la zone sélectionnée apparaîtra transparente sur un fond rouge ; cette utilisation du* ***mode Masque*** *s'avère utile pour affiner une sélection par un dessin.*



ÉTAPE 4

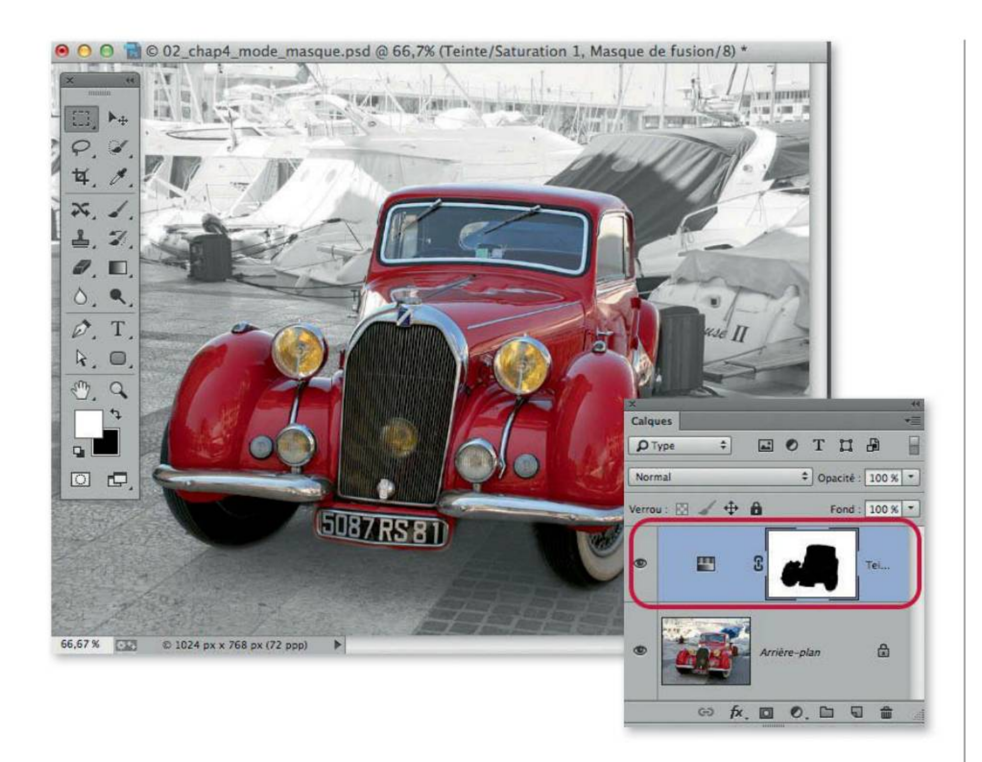
Quand la zone voulue est couverte, affichez la sélection correspondante en tapant la lettre Q pour quitter le **mode Masque**.

ASTUCE *Selon le cas, avant de taper cette lettre, vous pouvez inverser la zone couverte en tapant ⌘I [Ctrl I] (ou menu* ***Image/Réglages/Négatif****).*

NOTE *Le* ***mode Masque*** *comporte deux types de fonctionnement. En effet, soit le dessin réalisé (coloré en rouge) correspond à ce qui ne doit pas être sélectionné (zones masquées), soit, au contraire, cette zone colorée définit la future sélection (zones sélectionnées). Le choix du type s'effectue par double-clic sur l'icône du mode dans le panneau* ***Outils*** *dans la fenêtre ci-contre qui s'affiche : l'icône du* ***mode Masque*** *une fois activé change d'aspect pour refléter le choix.*







ÉTAPE 5

Si la sélection convient (ici, tout ce qui était autour de la voiture), le traitement peut être appliqué. Par exemple, ci-contre on a désaturé et éclairci avec un calque de réglage de type **Teinte/Saturation** ; ce calque a utilisé la sélection pour créer le masque de fusion qui limite le traitement.



ÉTAPE 6

À ce stade, si le traitement a été effectué (comme il se doit) à travers un masque de fusion, la sélection précédente, c'est-à-dire l'étendue de la zone traitée, peut être rectifiée directement sur ce masque en y dessinant en blanc ou en noir au pinceau (celui-ci s'active, s'il ne l'est pas, en cliquant sur sa vignette dans le panneau **Calques**).

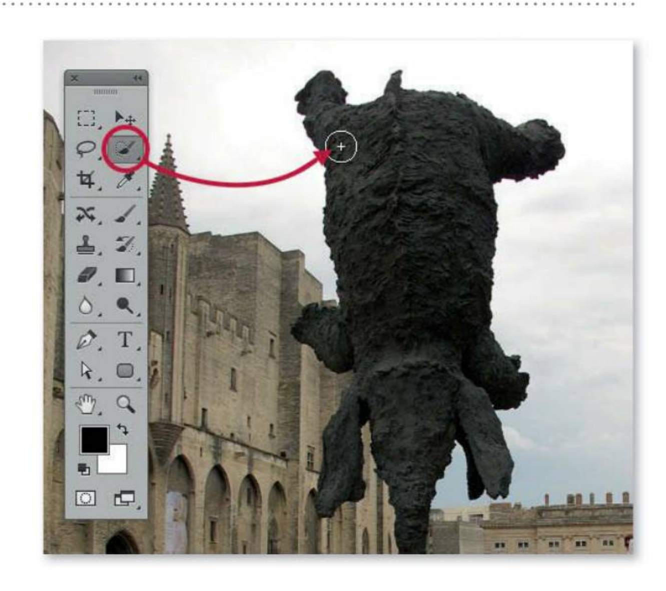
Utiliser l'outil Sélection rapide

*Avec l'outil **Sélection rapide** de Photoshop, la réalisation de sélections les plus diverses est facilitée ; de plus, elle pourra être finalisée par la commande **Améliorer le contour** (disponible directement dans le panneau **Options** de l'outil actif) ou par un dessin avec le **mode Masque**.*

ÉTAPE 1

Dans la photo ci-contre, on veut sélectionner la sculpture de l'éléphant avec l'outil **Sélection rapide** ; pour cela, on commence par l'activer dans le panneau **Outils**.

Comme pour les outils de dessin, réglez la taille par glissement sur l'image en enfonçant les touches ctrl ⌥ [clic droit Alt] (horizontalement, pour le diamètre et verticalement, pour la dureté).



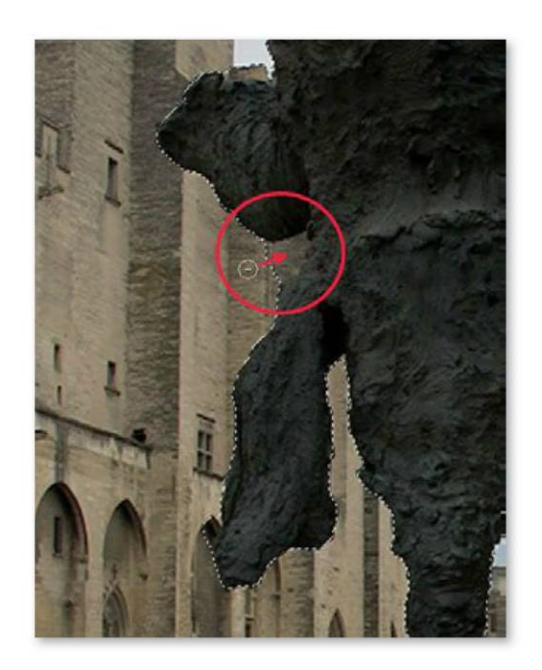
ÉTAPE 2

Pour élaborer la sélection, l'outil doit être glissé sur l'image, cependant, sachez qu'il utilise certains critères tels que :

– l'aspect de l'outil, taille et dureté définissent la zone échantillonnée (une taille réduite à bords nets est préférable pour ne pas échantillonner trop de couleurs à la fois) ;
– le chemin suivi par l'outil (tracez-le en plusieurs étapes, l'outil bascule automatiquement en mode addition de sélection à la fin du premier tracé) ;
– la durée d'application (la sélection continue à s'étendre si on reste sur place avec le bouton enfoncé).









ÉTAPE 3

Lors de son déplacement, l'outil doit être glissé sur la zone à sélectionner en veillant que le cercle de l'outil ne survole que des zones à ajouter à la sélection. En relâchant l'outil, si vous constatez qu'il y a des zones en trop, réduisez fortement la taille de l'outil et glissez-le sur ces zones avec la touche ⌥ [Alt] (l'outil passe en mode soustraction) pour réduire la sélection.





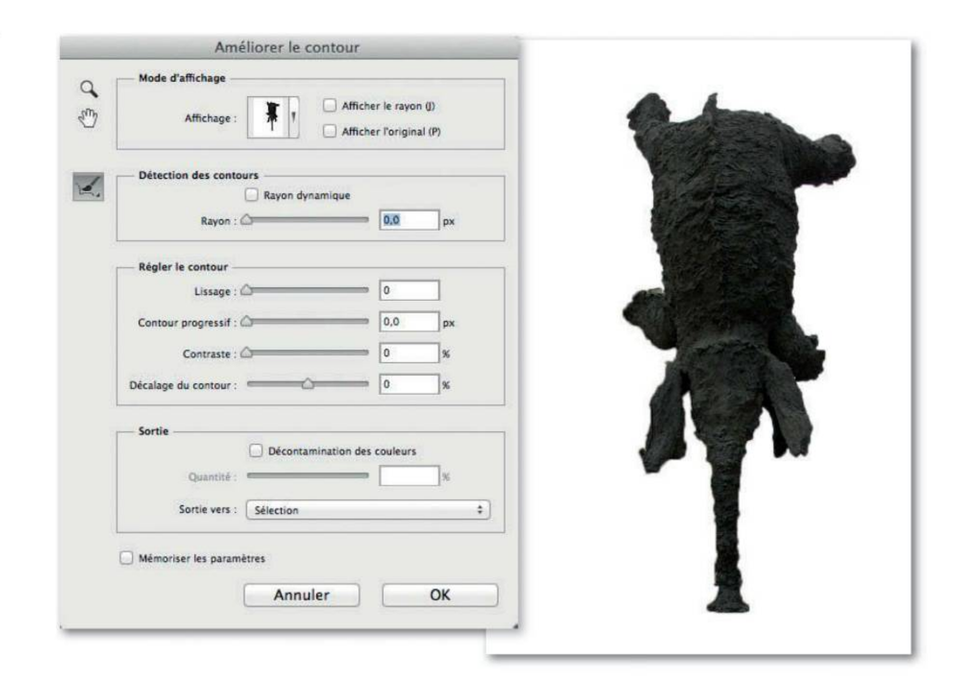
ÉTAPE 4

Pour finaliser la sélection, comme indiqué dans les pages précédentes, vous pouvez activer le **mode Masque** (en tapant la lettre Q), dessiner au pinceau en noir ou en blanc pour ajuster certaines zones, puis quitter le **mode Masque** (en tapant la lettre Q) pour retrouver la sélection rectifiée.

ÉTAPE 5

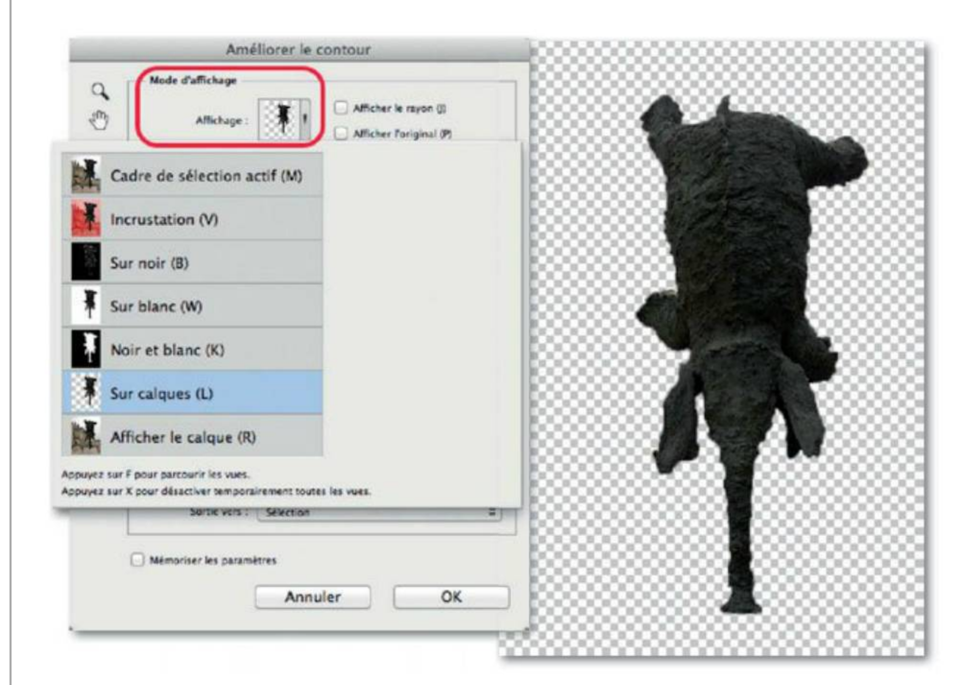
La finalisation de la sélection s'obtient également avec la commande **Améliorer le contour** accessible dans le panneau **Options** de tout outil de sélection (ou par le menu **Sélection**).

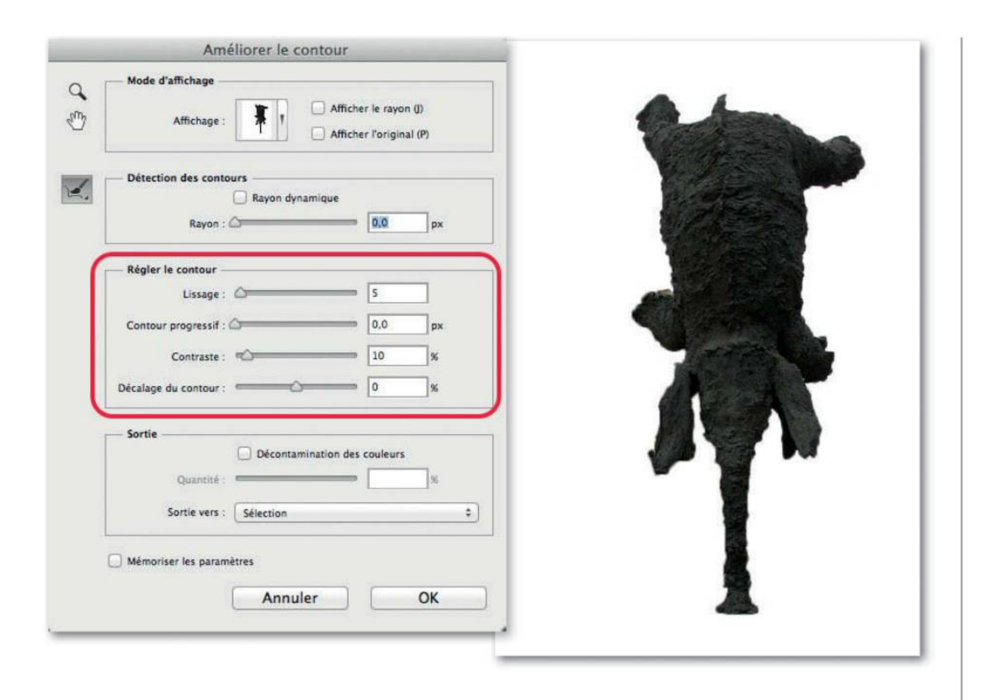
La commande affiche une fenêtre qui propose de nombreux réglages répartis en trois rubriques : **Détection des contours**, **Régler le contour** et **Sortie**. La première d'entre elles s'utilise davantage avec des images dans lesquelles on souhaite détourer des éléments délicats, tels que des cheveux (voir plus loin).



ÉTAPE 6

Avant de passer aux réglages et afin de faciliter le travail sur les contours, choisissez un affichage dans la rubrique **Mode d'affichage**. Un menu local y propose plusieurs modes dont le choix dépend de l'aspect de l'image et de l'utilisation qui sera faite de la sélection : on y retrouve **Incrustation** qui correspond à l'affichage du **mode Masque** ; le mode **Sur calques** permet d'afficher l'image détourée (voir ci-contre).

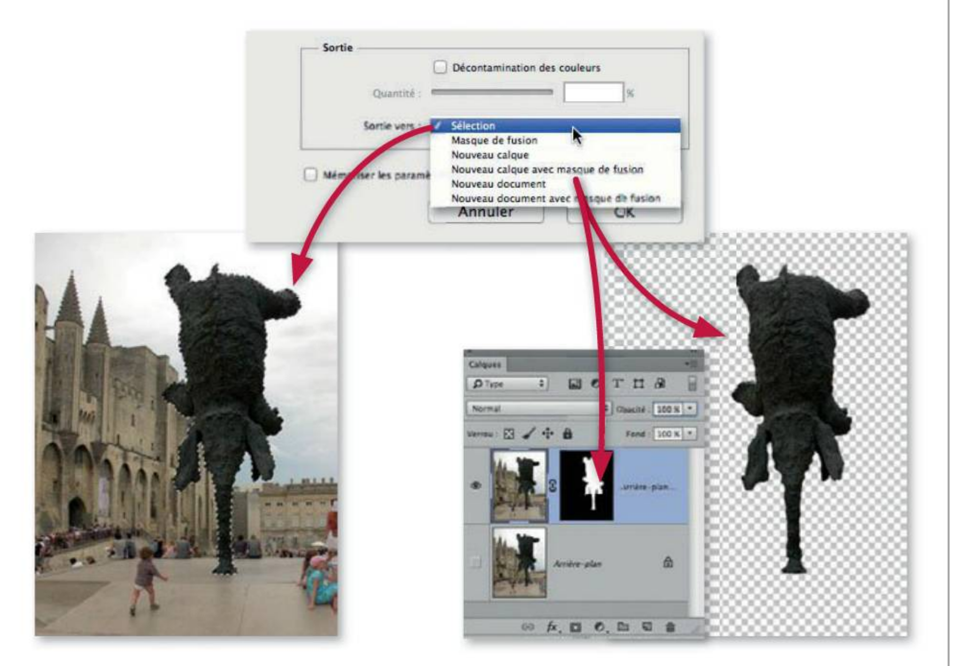




ÉTAPE 7

La partie centrale, avec la rubrique **Régler le contour**, renferme les réglages utiles pour les détourages courants, parmi lesquels :

- **Lissage :** avec cette option, vous adoucirez les bords de la sélection en supprimant/ajoutant les zones isolées sélectionnées (ou non). La sélection devient plus régulière avec un contour lissé.
- **Contour progressif :** ajoutez un fondu entre la sélection et les pixels avoisinants pour assurer une transition douce entre la partie traitée et le reste.
- **Contraste :** ici au contraire, créez une transition nette entre la partie sélectionnée et l'extérieur pour atténuer un lissage ou un flou des contours défini par les options de l'outil de sélection.
- **Décaler le contour :** permet de réduire ou étendre la sélection pour éliminer ou ajouter des pixels à la périphérie.



ÉTAPE 8

La rubrique **Sortie** propose deux options distinctes :

- **Décontamination des couleurs :** elle permet d'éliminer, selon la quantité définie, les pixels à la périphérie de la sélection présentant une couleur différente de cette dernière ;
- **Sortie vers :** affiche une liste de destinations pour le détourage, parmi lesquelles figure **Sélection** qui permet de différer le choix. Pour détourer une partie d'image, l'option **Nouveau calque avec masque de fusion** s'avérera un bon choix.

ÉTAPE 9

Dans l'exemple ci-dessous, la partie détourée de la photo initiale a été placée sur un calque avec un masque de fusion à partir de la commande **Améliorer le contour**. Elle a été traitée par des calques de réglage (de type **Teinte/Saturation** et **Luminosité Contraste**). Le calque initial a été également détouré mais ici par un tracé (comme nous le verrons dans l'atelier suivant consacré à la plume).



Avant.



Après.



ÉTAPE 10

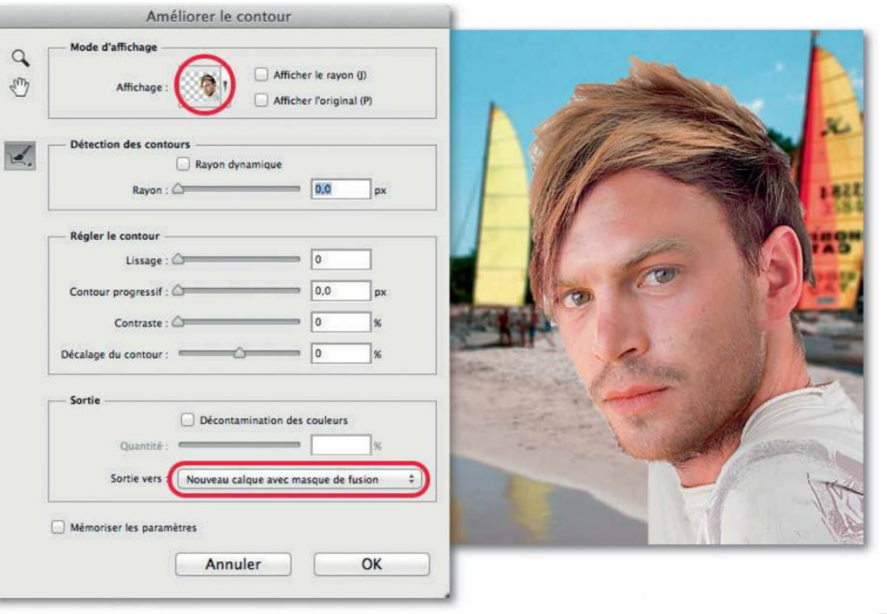
Dans l'exemple ci-contre, on souhaite faire apparaître l'arrière-plan derrière le visage, nous allons donc élaborer son détourage avec l'outil **Sélection rapide** et le finaliser grâce à la commande **Améliorer le contour**.





ÉTAPE 11

La première étape de ce détourage consiste à activer le calque du visage par clic sur sa vignette dans le panneau **Calques**, puis à glisser l'outil **Sélection rapide** sur la frontière de ce visage pour créer la première sélection telle qu'elle apparaît ci-contre.





ÉTAPE 12

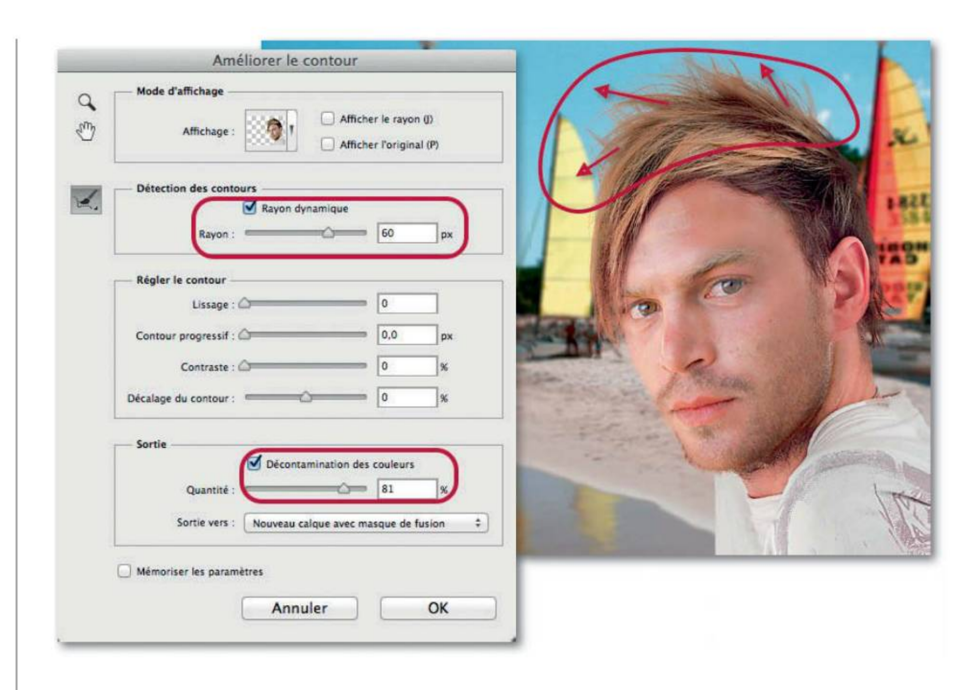
Lancez la commande **Améliorer le contour** (par le panneau **Options** ou le menu **Sélection**). Choisissez le mode d'affichage **Sur calques** et la sortie vers **Nouveau calque avec masque de fusion**, ce qui permettra d'une part de voir l'arrière-plan apparaître et d'autre part, de garder une copie du calque d'origine à l'issue du travail.

Le détourage prend forme mais nécessite quelques retouches avec la rubrique **Détecter les contours**.

ÉTAPE 13

Dans la rubrique **Détecter des contours**, cochez l'option **Rayon dynamique**. Si des zones blanches restent encore visibles à la périphérie, notamment dans le haut des cheveux, passez l'outil **Amélioration du rayon** (icône) qui s'est activé avec l'option. L'outil doit être glissé depuis l'intérieur de la zone détourée vers l'extérieur comme l'indiquent les flèches dans la copie d'écran ci-contre.

Pour parfaire et terminer ce détourage, cochez l'option **Décontamination des couleurs** et augmentez la quantité à environ 80 %.



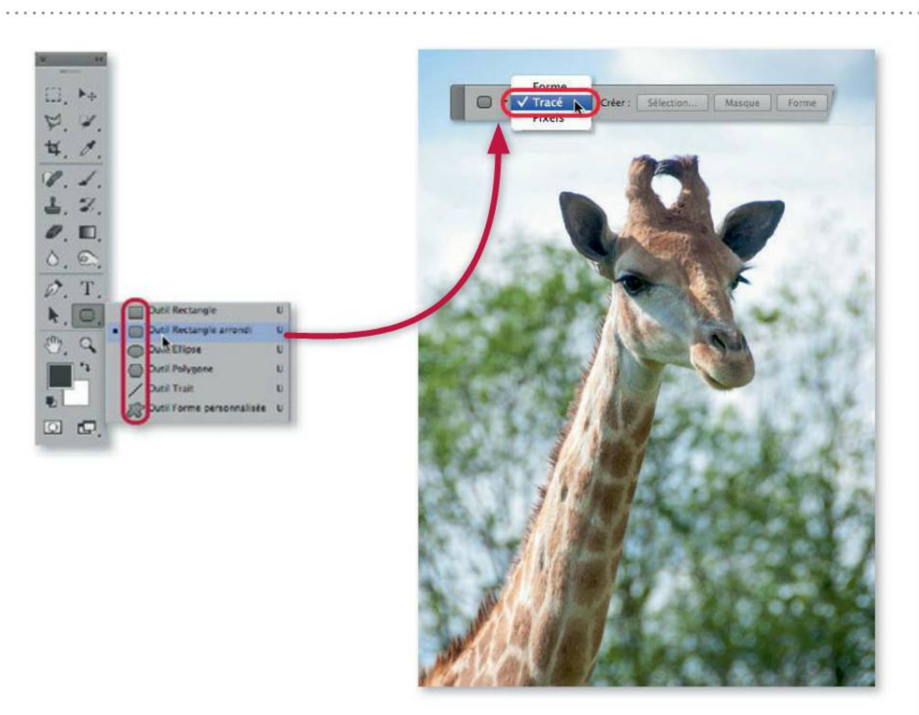
ÉTAPE 14

Si le détourage vous semble satisfaisant, validez-le en cliquant sur **OK** : un nouveau calque avec un masque de fusion apparaît, c'est ce dernier qui provoque le détourage du visage et permet de voir l'arrière-plan dans ses parties noires.



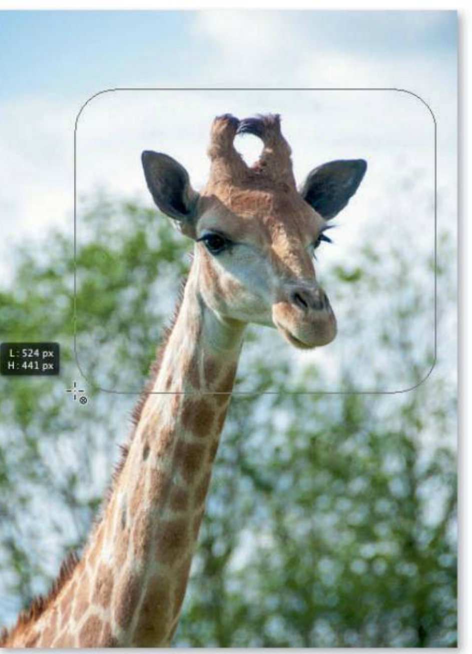
Détourer des formes avec la plume

*En plus du pinceau ou du crayon, Photoshop propose une technique avec des outils spécifiques pour élaborer un autre type de détourage : il s'agit d'outils vectoriels parmi lesquels figurent l'outil **Plume** et une série d'outils dédiés au dessin de formes prédéfinies (rectangle, rectangle à bords arrondis, ellipse…) ou personnalisées.*



ÉTAPE 1

Dans la série des outils vectoriels pour les détourages, on pourra utiliser les outils **Rectangle**, **Rectangle arrondi**, **Ellipse**, **Polygone** et l'outil **Forme personnalisée** (qui donne accès à des bibliothèques de formes). Chacun d'eux peut fonctionner selon trois modes, **Forme**, **Tracé** et **Pixels** que l'on spécifie dans le panneau **Options** de l'outil. Dans le cadre d'un détourage, activez le mode **Tracé**.



ÉTAPE 2

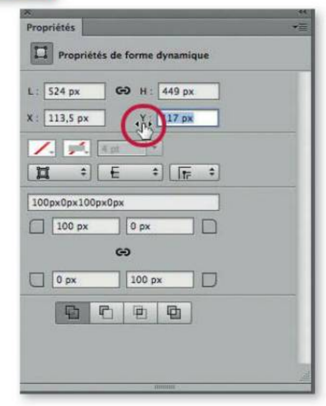
Glissez l'outil sur la photo, pour créer la zone à isoler. Pendant le traçage une étiquette affiche la taille du tracé (repositionnable en enfonçant la touche Espace).

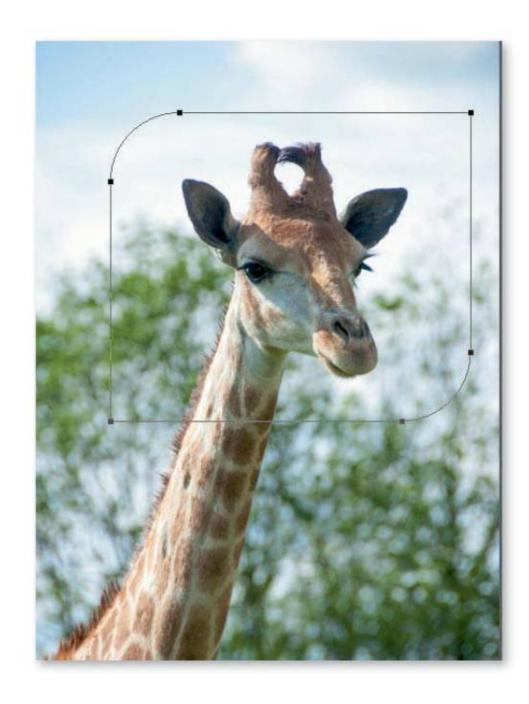
Un tracé terminé peut être rectifié mais la technique diffère selon la version de Photoshop. Avec la version CS6, activez l'outil **Sélection de tracé** : glissez le tracé pour le déplacer (ou utilisez les touches fléchées) ; lancez la commande **Transformation manuelle du tracé** pour afficher des poignées autour du tracé et le transformer par glissement ou par le panneau **Options**.

ÉTAPE 3



Avec la version CC, sans changer d'outil, le panneau **Propriétés** indique les caractéristiques du tracé (**Propriétés de forme dynamique**). Il est possible alors d'intervenir de manière dynamique sur les valeurs affichées en saisissant une nouvelle valeur dans la case ou en glissant la souris (devenue) sur l'intitulé de la case (l'incrément est multiplié par 10 avec ⇧ ; divisé par 10 avec ⌥ [Alt]). Dans le cas des rectangles arrondis, chaque angle peut être personnalisé en désactivant le maillon.





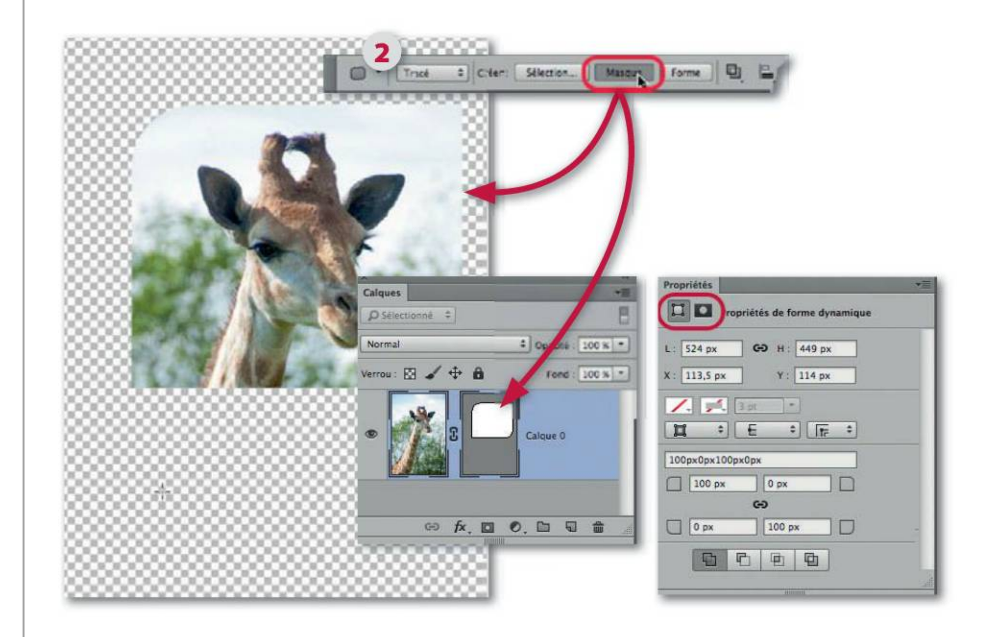
ÉTAPE 4

Le tracé obtenu s'utilise de différentes manières : limiter l'étendue d'un calque de réglage (choisi dans le menu **Calque**) ; créer une sélection ou détourer une partie d'image (masquer l'extérieur au tracé).

Pour obtenir ce cas de figure, effectuez les opérations suivantes.

1. Dans le panneau **Calques**, si le calque de l'image a un verrou (**Arrière-plan**), glissez-le dans la corbeille du panneau (le calque deviendra **Calque 0**).
2. Dans le panneau **Options** de l'outil, cliquez sur le bouton **Masque** : le panneau **Calques** ajoute une vignette de masque vectoriel et le haut du panneau **Propriétés** montre deux icônes (celle du tracé et celle du masque).







ÉTAPE 5

Dans certains cas, le contour de la partie à détourer peut s'avérer plus facile à suivre avec l'outil **Plume**. Pour réaliser ce détourage, une fois l'outil activé, choisissez le mode **Tracé** dans le panneau **Options** de l'outil et dessinez le tracé.









ÉTAPE 6

Pour créer le début du tracé, effectuez les opérations suivantes.

1. Partez du bord de la partie à détourer et glissez l'outil sur cette partie : deux poignées (de part et d'autre d'un point d'ancrage) apparaissent, elles servent à la construction du tracé. Relâchez le bouton de la souris.
2. Placez l'outil sur un autre bord et glissez la plume pour obtenir le tracé et un nouveau point avec deux poignées. Relâchez quand l'orientation des poignées donne un tracé correct.
3. Pour changer l'orientation du tracé (on crée alors un **sommet**), enfoncez ⌥ [Alt] et glissez la poignée.
4. Quand la poignée a été pivotée, déplacez l'outil et créez un nouveau point plus loin pour voir le segment de tracé entre les deux derniers points.

ÉTAPE 7

Lors de la création d'un point par glissement, s'il n'est pas correctement placé, il est possible de le repositionner mais la méthode dépend de la version de Photoshop.

- Avec CS6 ou CC, sans avoir à relâcher le bouton de la souris, alors que l'outil glisse la poignée, si vous enfoncez la touche Espace, vous pouvez repositionner la poignée et le point afin que le tracé se cale contre le bord à détourer.
- Avec CS5 ou 5.5, le point ne peut être déplacé qu'avec les touches fléchées du clavier mais uniquement si le bouton de la souris a été relâché.





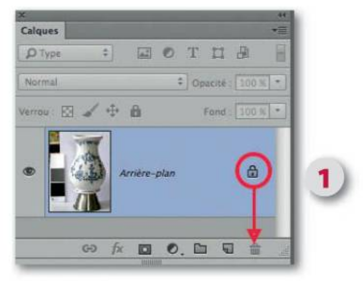
ÉTAPE 8

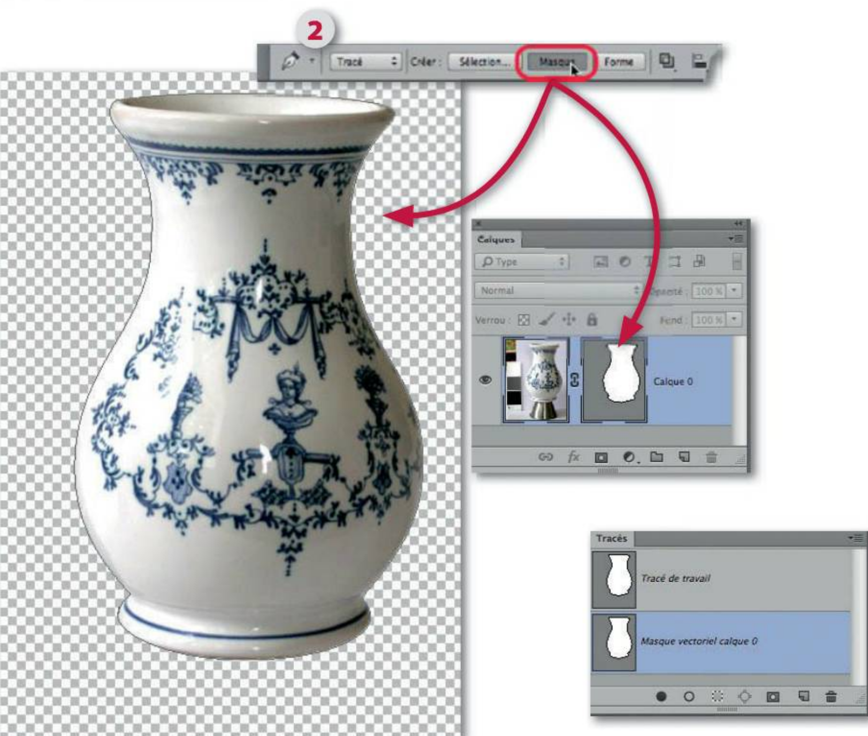
La suite du détourage (c'est-à-dire du tracé) se réalise en plaçant des points (voir ci-contre) par différents glissements sur les parties présentant un changement de courbure. Dans tous les cas, un point peut être repositionné (avec Espace) ou converti en sommet (avec ⌥ [Alt] sur la poignée) pour créer une cassure.

Quand le tracé est refermé par glissement de l'outil sur l'origine du tracé (**9**), il peut encore être retouché. Ci-contre à droite, par glissement avec ⌥ [Alt] du point (**7**), on l'a redessiné, puis repositionné en enfonçant la touche Espace (ou avec les touches fléchées selon la version de Photoshop).









ÉTAPE 9

Comme les tracés à partir de formes prédéfinies, le tracé obtenu avec l'outil **Plume** s'utilise de différentes manières : limiter l'étendue d'un calque de réglage (choisi dans le menu **Calque**), créer une sélection ou détourer une partie d'image (masquer l'extérieur au tracé).

Pour le détourage par le tracé, effectuez les opérations suivantes.

1. Dans le panneau **Calques**, si le calque de l'image a un verrou (**Arrière-plan**), glissez-le dans la corbeille du panneau (le calque deviendra **Calque 0**).
2. Dans le panneau **Options** de l'outil **Plume**, cliquez sur le bouton **Masque** : le panneau **Calques** ajoute une vignette de masque vectoriel et l'image apparaît détourée.

Dans le panneau **Tracés**, on peut voir deux vignettes de tracé : **Tracé de travail**, qui apparaît en dessinant le tracé avec la plume et **Masque vectoriel calque 0**, issu de la création du masque. Tracé de travail peut être réaffiché (par clic sur sa vignette) pour définir une nouvelle utilisation. Il peut être renommé pour le mémoriser (par double-clic sur son nom).

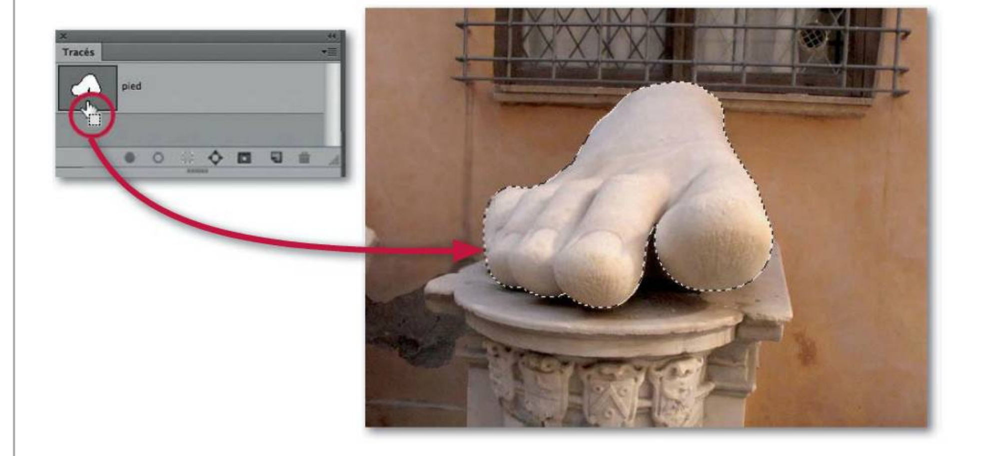
Utiliser un masque de fusion

Les masques de fusion constituent un moyen simple de masquer une partie d'image, limiter à une zone un réglage ou un filtre ; ils possèdent des propriétés que nous allons voir dans cet atelier. Auparavant, examinons comment mettre en place le masque à partir d'une sélection.

ÉTAPE 1

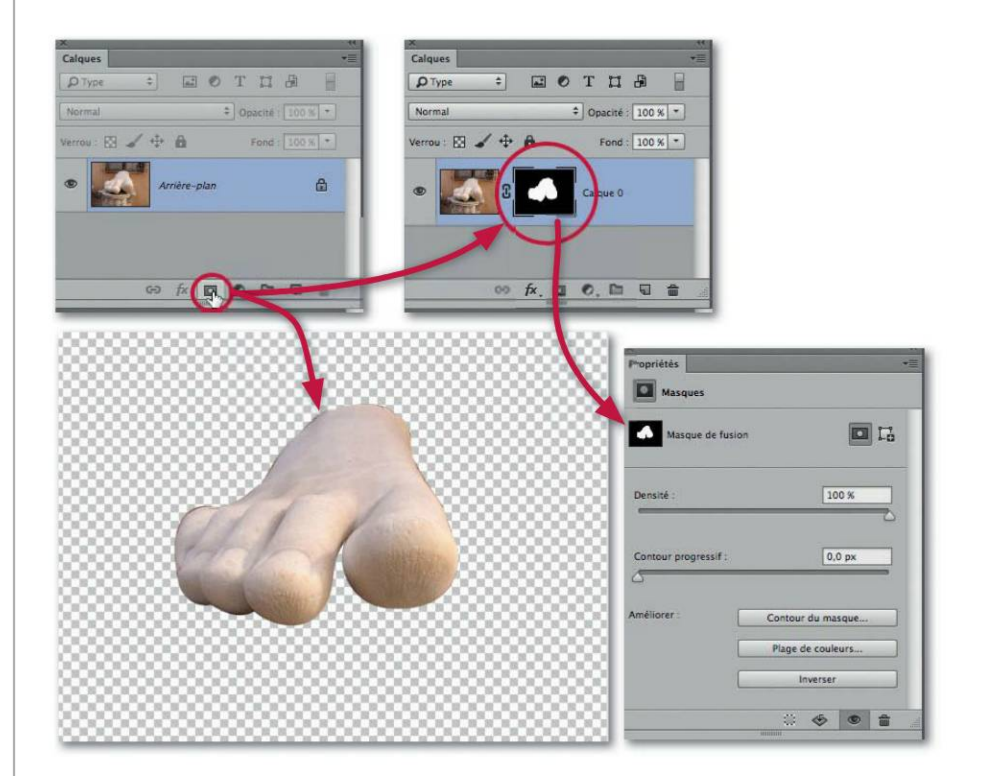
La première étape est la mise en place du masque de fusion qui, dans la majorité des cas, s'effectue à partir d'une sélection.

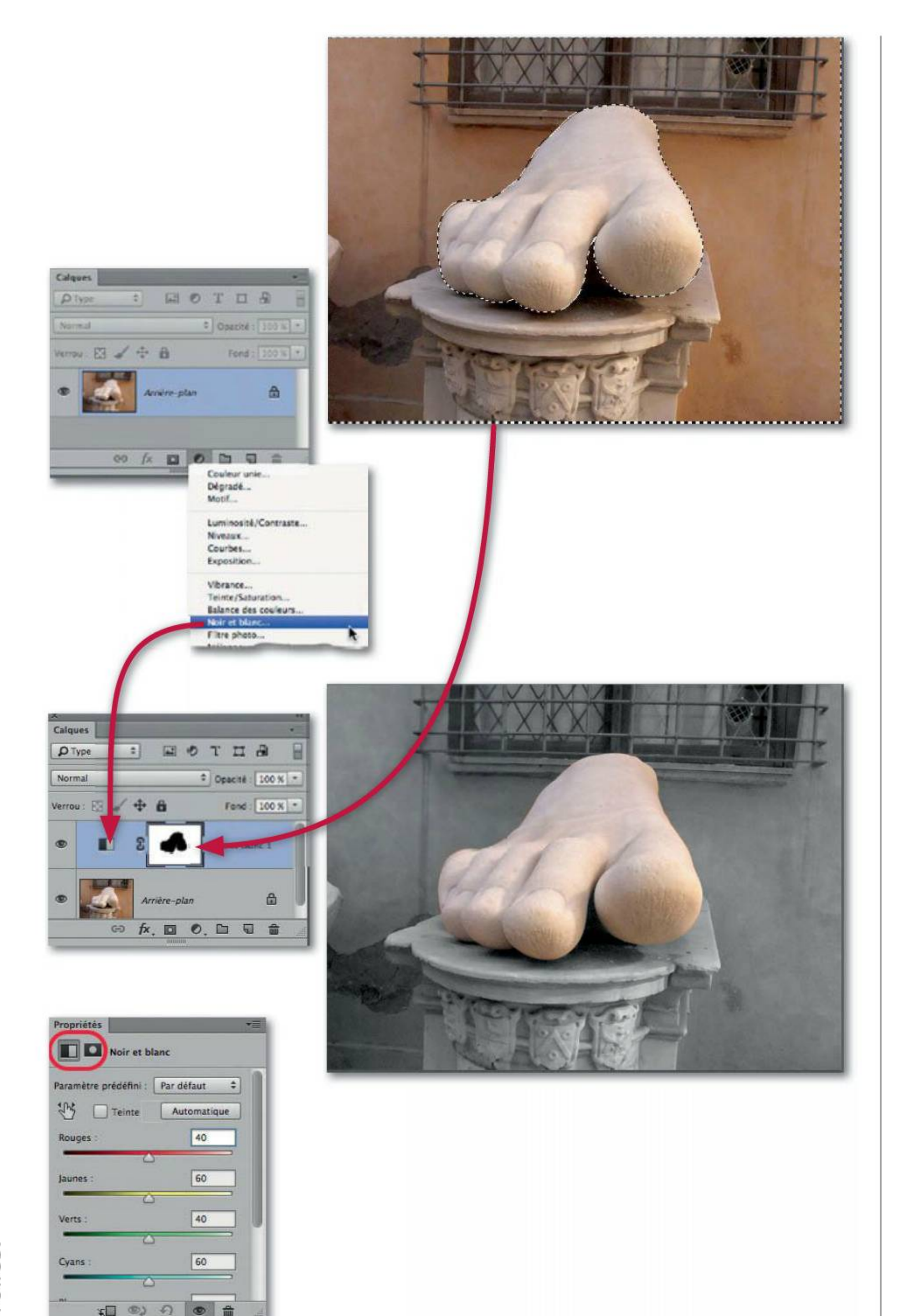
Dans l'exemple ci-contre, cette sélection est obtenue à partir d'un tracé. En effet, tout tracé possède une vignette dans le panneau **Tracés** (avec un nom personnalisé s'il a été mémorisé) et, par ⌘ [Ctrl] clic sur celle-ci, une sélection s'affiche.



ÉTAPE 2

Si le masque de fusion doit être affecté au calque d'une image à détourer (arrière-plan ou non), cliquez sur l'icône du panneau **Calques** : la vignette du masque de fusion s'affiche à droite de celle du calque et le panneau **Propriétés** montre les propriétés du masque.





ÉTAPE 3

Si le masque de fusion doit être associé à un calque de réglage, cliquez sur l'icône pour ajouter le réglage voulu dans la liste qui s'affiche. Avant cet ajout, la sélection peut être intervertie (menu **Sélection**/**Intervertir**).

Une fois l'ajout réalisé, le panneau **Calques** affiche deux vignettes, celle du réglage et celle du masque. Le panneau **Propriétés** montre les options du réglage qui s'appliquent dans les zones blanches du masque et une icône permet d'afficher les propriétés du masque de fusion.

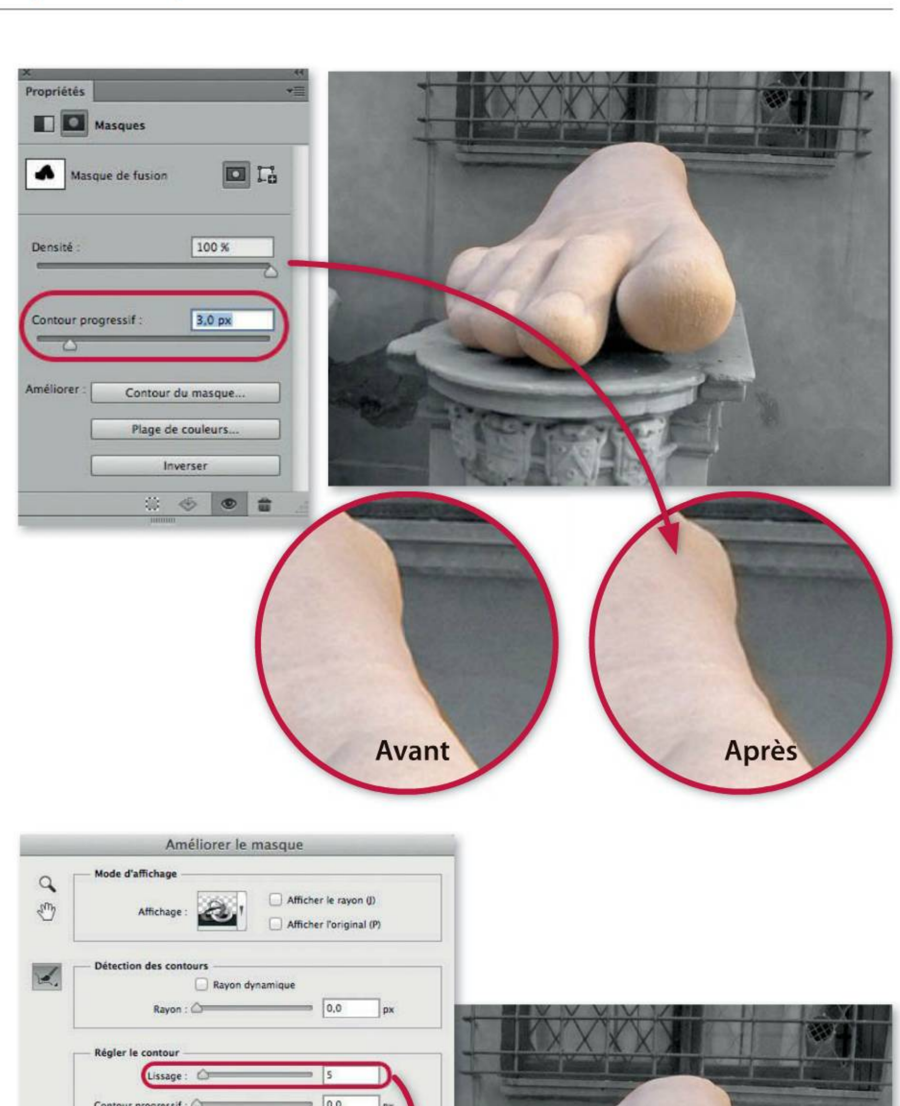
Dans notre exemple, on a ajouté un calque de réglage de type **Noir et blanc**, il s'applique dans la sélection qui avait été intervertie. Le réglage peut être modifié dans le panneau **Propriétés**.

ÉTAPE 4

Par clic sur l'icône du panneau **Propriétés**, on affiche les propriétés du masque ; **Densité**, **Contour progressif** et **Améliorer** (qui comporte trois boutons).

- **Densité :** permet de réduire l'opacité du masque, c'est-à-dire laisser partiellement agir le réglage dans les zones noires du masque de fusion.
- **Contour progressif :** ajoute un fondu entre la partie traitée et celle non traitée par le réglage.

Ces deux options sont communes aux masques vectoriels obtenus directement avec le tracé.



ÉTAPE 5

La rubrique **Améliorer** propose trois boutons dont le dernier, **Inverser**, permet d'inverser le masque si vous n'aviez pas interverti la sélection avant la création du masque de fusion.

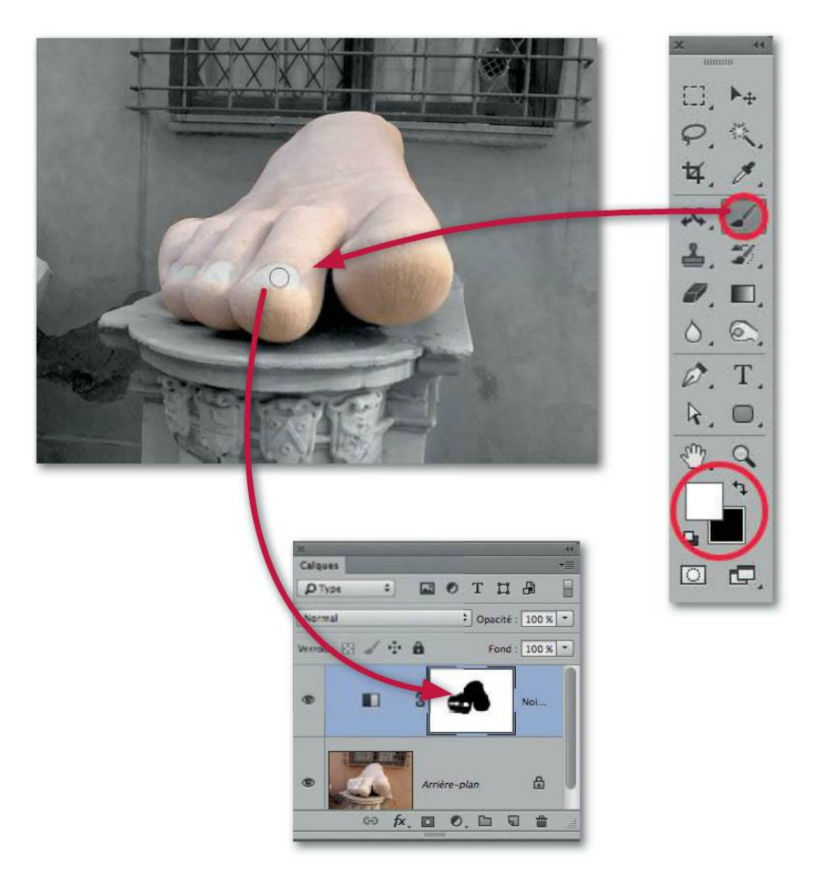
- **Contour du masque :** affiche la même fenêtre que la commande **Améliorer le contour** avec une sélection. Ses options permettront d'affiner le masque si cela n'a pas été fait au niveau de la sélection.

  Dans l'exemple ci-contre, on a appliqué un léger **Lissage** et **Décalage du contour** positif pour que le réglage déborde légèrement vers l'intérieur.





– **Plage de couleurs :** permet, à l'aide de prélèvement de teintes ou de tons, de réaliser un masque. Il sera plus utilisé sous la forme de la commande **Plage de couleurs** du menu **Sélection** pour créer la sélection (voir ci-après).



ÉTAPE 6

Comme cela a déjà été signalé au niveau du **mode Masque**, un masque de fusion peut également être travaillé avec les outils de dessin (pinceau, crayon…). Pour réaliser ces manipulations, il faut juste veiller que la vignette du masque de fusion est active (elle est alors encadrée) et que vous dessinez en blanc pour étendre le masque ou en noir pour réduire son action.

Sélectionner par plage de couleurs

Pour préparer certains masques de fusion, quand la zone à détourer ne comporte que des teintes voisines, on peut utiliser la commande ***Plage de couleurs*** *pour définir la sélection. Une fois le masque en place, on pourra l'affiner en modifiant ses propriétés ou par simple dessin.*

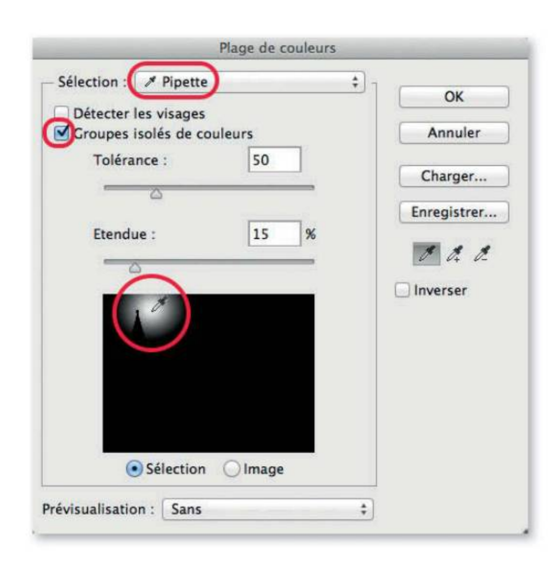
ÉTAPE 1

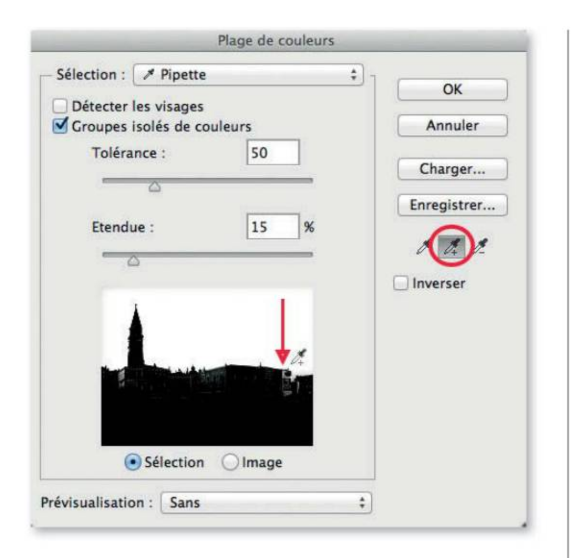
Dans la photo ci-contre, on veut remplacer le ciel par celui d'un calque placé à l'arrière-plan de la photo. On doit donc détourer les éléments qui présentent des teintes voisines de bleu. Nous allons utiliser la commande **Plage de couleurs** que l'on lance par l'intermédiaire du menu **Sélection**.



ÉTAPE 2

Dans la fenêtre **Plage de couleurs**, activez la sélection **Pipette** si elle ne l'était pas et cochez **Groupes isolés de couleurs** (qui peut avoir un autre nom selon la version de Photoshop). Réglez **Tolérance** avec une valeur de **50** et **Étendue** à **15** % (cette valeur pourra être ajustée plus tard). Cliquez juste à droite en haut du campanile pour obtenir une tâche blanche de sélection sur la vignette d'aperçu de la commande.





ÉTAPE 3

Pour étendre la sélection au reste du ciel, activez l'outil **Pipette +** (ou maintenez enfoncée la touche +) et glissez l'outil verticalement du haut du ciel jusqu'au bord des palais. Si des parties des bâtiments apparaissent sélectionnées, elles pourront être éliminées par une réduction de l'option **Étendue**, un passage de la pipette – ou encore un dessin sur le masque de fusion.

ÉTAPE 4

Pour vérifier l'étendue de la sélection, **Plage de couleurs** propose différents modes de prévisualisation sur l'image. Dans notre exemple, **Cache blanc** convient assez bien, il devient alors plus facile de régler **Étendue** et d'agir avec la pipette –.

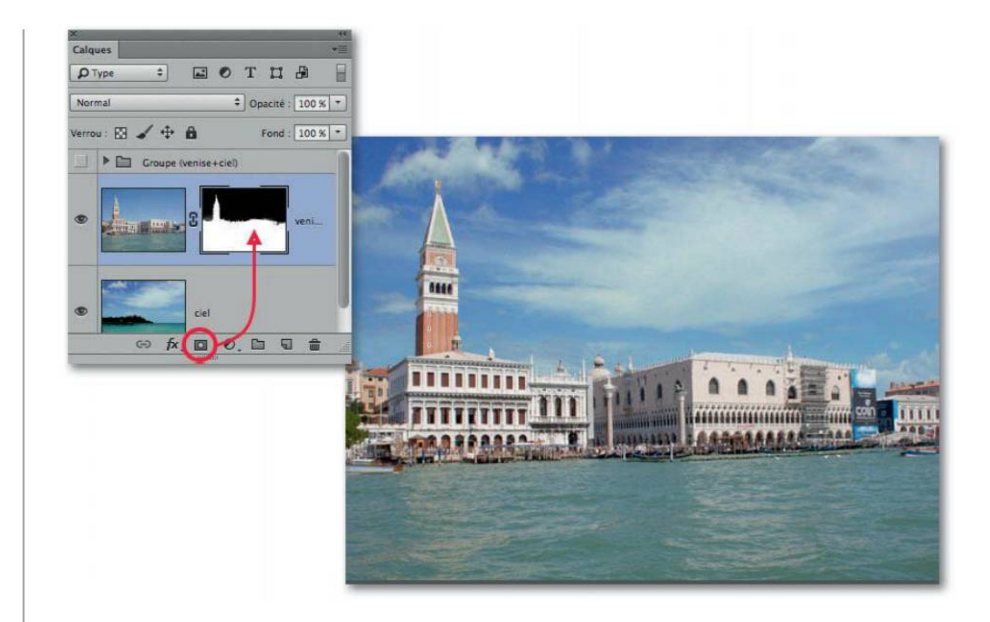


ÉTAPE 5

La sélection par **Plage de couleurs** est terminée pour l'afficher. Cochez l'option **Inverser** et fermez la fenêtre en cliquant sur **OK**. Le document affiche une sélection qui entoure tout sauf le ciel.

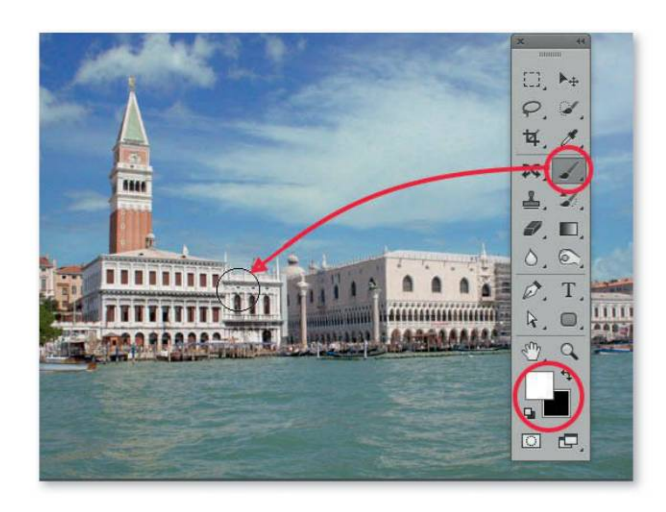
ÉTAPE 6

Vérifiez que le calque de l'image à détourer est bien actif (vignette sélectionnée dans le panneau **Calques**) et cliquez sur l'icône du panneau **Calques** : la vignette du masque de fusion s'affiche à droite de celle du calque et le ciel de l'image à l'arrière-plan devient visible ; le panneau **Propriétés** montre les propriétés du masque de fusion, elles peuvent être modifiées comme indiqué précédemment.



ÉTAPE 7

Comme cela a déjà été signalé précédemment, le masque de fusion peut être travaillé avec les outils de dessin (pinceau, crayon…). Pour réaliser ces manipulations, il faut juste veiller que la vignette du masque de fusion est active (elle est alors encadrée) et que vous dessinez en blanc pour tendre le masque ou en noir pour réduire son action.



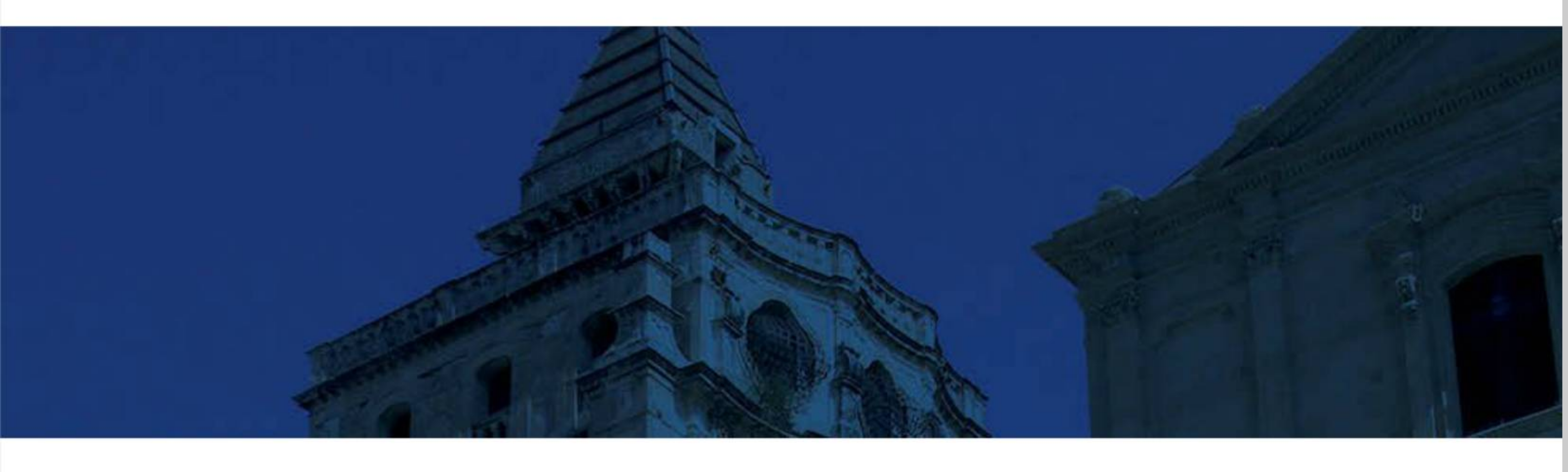
Astuce *Pour faire réapparaître certains éléments qui auraient disparu, vous devez dessiner dessus avec un pinceau noir mais pour visualiser ces éléments disparus, temporairement, réduisez la densité du masque, ils deviendront visibles, passez alors un pinceau suffisamment fin dessus, puis remontez la densité à 100 %*











5. Recadrer et redimensionner

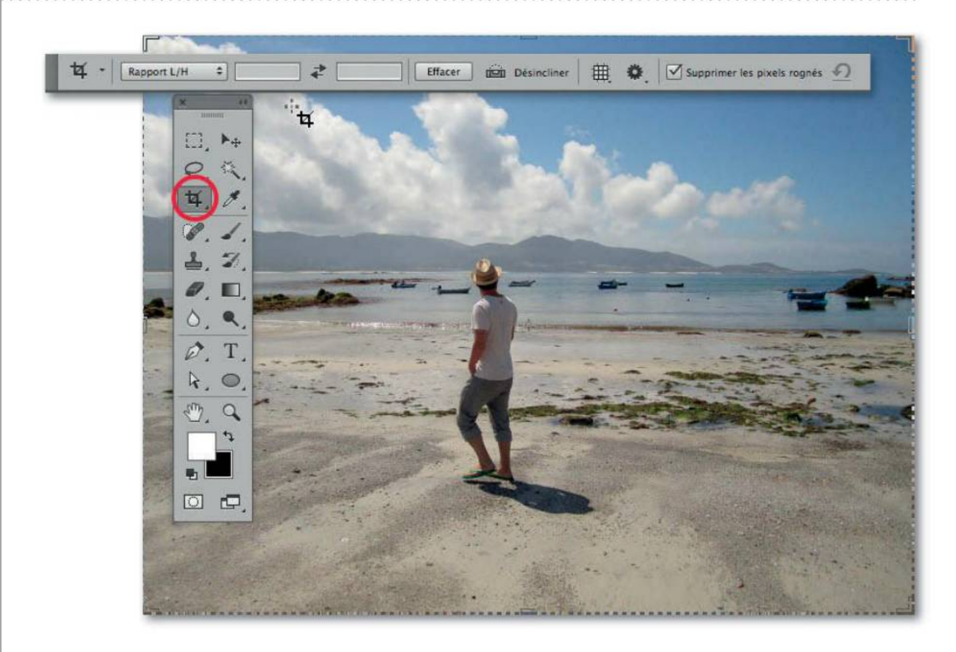
Dans ce chapitre, nous allons parler non seulement de recadrage et de redimensionnement selon différentes techniques, mais nous allons également aborder d'autres traitements qui peuvent être réalisés avant ou pendant un recadrage. Parmi ceux-ci, nous verrons le redressement ou la correction de perspective dans les images qui ne respectent pas les horizontales ou les verticales, les changements de taille en vue de réduire le poids du fichier ou d'augmenter la résolution, ou encore l'augmentation de la surface avec ou sans recomposition d'une partie de l'image. Nous terminerons par une automatisation qui permettra de créer rapidement des séries d'images.

Recadrer une photo

Avec un appareil photo numérique (ou APN), on n'hésite pas à prendre des séries de photos dans lesquelles le sujet principal n'apparaît pas forcément bien positionné (cadré) ou dimensionné. La fonction de recadrage de Photoshop permet de rectifier la prise de vue afin d'obtenir une composition correcte de la photo.

ÉTAPE 1

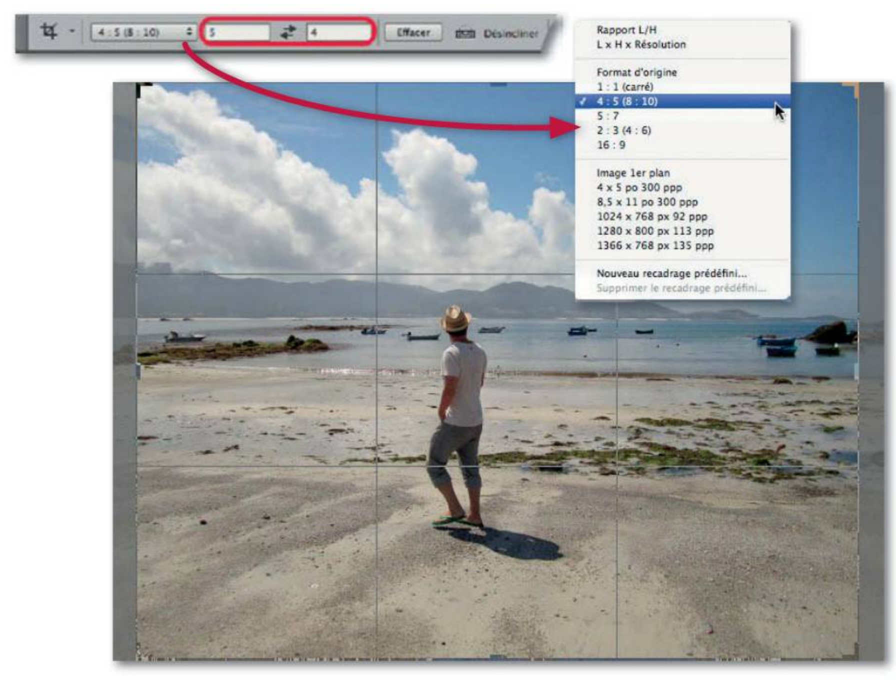
Pour recadrer le sujet d'une photo ouverte dans Photoshop, activez l'outil **Recadrage** en tapant la touche C ou en cliquant sur l'outil dans le panneau **Outils**. Dès que l'outil activé, la photo s'encadre de pointillés avec une poignée à chaque angle (et au centre des côtés) : c'est le rectangle de recadrage. Le panneau **Options** affiche les propriétés de l'outil (le rectangle de recadrage reflète les derniers réglages de l'outil).



ÉTAPE 2

L'outil possède plusieurs fonctions : massicot (suppression des parties indésirables de l'image, c'est le recadrage simple) ; pivot (désinclinaison de l'image) ; ajout de matière (augmentation de la taille de la zone de travail autour de la photo). Ici, nous n'examinons que le recadrage simple.

Avant de glisser l'outil sur l'image, vous pouvez éventuellement saisir un rapport de recadrage (dans l'exempe ci-contre, L/H = 5/4) ou en choisir un dans la liste (elle affiche les tailles standards pour l'impression) : le cadre se redimensionnera et affichera des repères dits de règle des tiers.





ÉTAPE 3

Retracez un cadre ou agissez sur les poignées pour redimensionner le cadre, puis glissez-le pour amener les lignes de repères sur les lignes de force de l'image (en fait le cadre reste fixe et c'est l'image qui se déplace sous le cadre).

Dans l'exemple ci-contre, une ligne horizontale (celle du tiers supérieur) est confondue avec l'horizon défini par la mer et une ligne verticale passe par la personne photographiée.





ÉTAPE 4

Avant de valider par clic sur l'icône ✔ du panneau **Options** (ou en tapant la touche Entrée), vous pouvez décocher l'option **Supprimer les pixels rognés**, pour que la zone éliminée puisse être retrouvée si par la suite vous agrandissiez la zone de travail. Une fois le recadrage validé, l'image apparaît recadrée, le rectangle de recadrage encadre l'image entière mais sans les repères.

Si cela ne convient pas, tapez ⌘ Z [Ctrl Z] pour retrouvez l'image entière. Dans le cas contraire, enregistrez l'image sous un autre nom de manière à conserver un exemplaire qui n'est pas recadré.

> **ASTUCE** *Pensez à vider les champs de l'outil* ***Recadrage*** *avec le bouton* ***Effacer*** *pour réaliser d'autres recadrages.*

Ajuster les dimensions et le poids d'une image

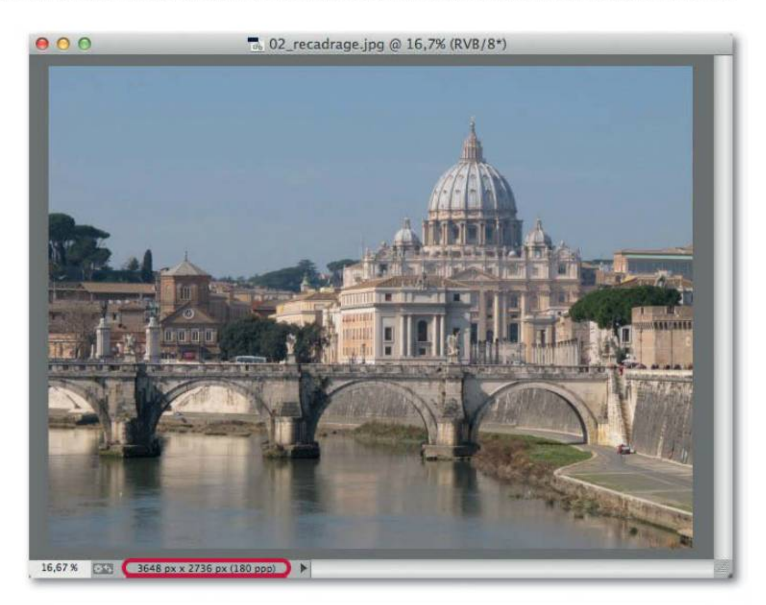
Selon la destination de la photo : site web, réseaux sociaux, impression, etc., les dimensions de l'image doivent être ajustées ; le poids de l'image s'en trouvera modifié. Deux cas sont à envisager : l'image doit être réduite pour une utilisation écran ou l'image doit être agrandie pour une impression de qualité ; dans les deux cas, le contenu n'est pas modifié.

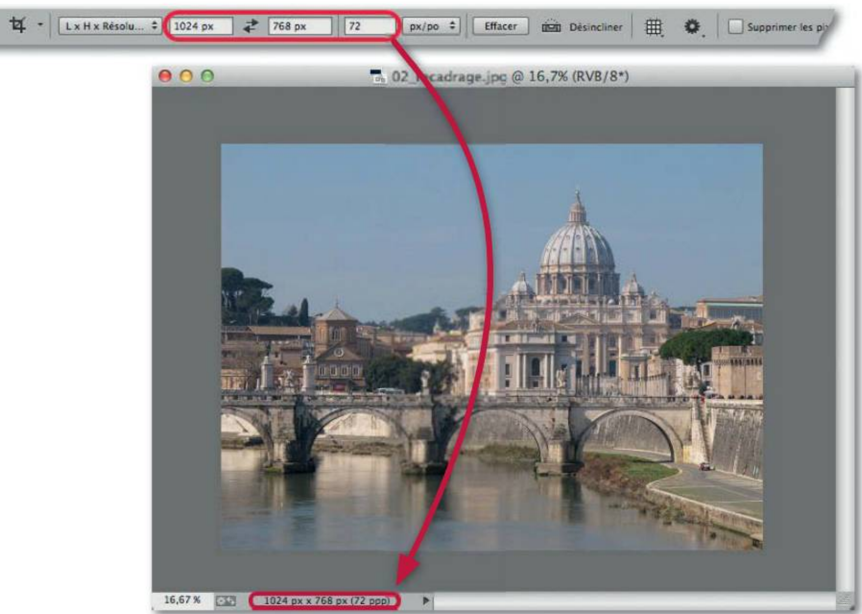
ÉTAPE 1: taille pour l'écran

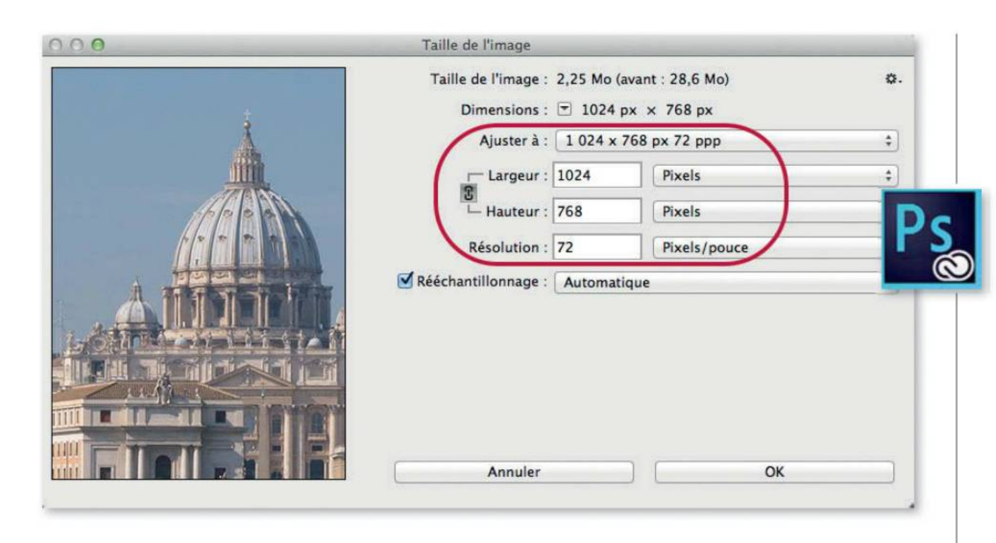
Selon les réglages de l'APN, la taille de l'image (indiquée dans la case d'état du document en bas à droite selon le réglage de son menu local), peut s'avérer trop importante pour l'utilisation souhaitée. Un fichier destiné à un site web, à un transfert par e-mail ou un réseau social n'a pas besoin d'une définition très importante.

Dans certains cas, par exemple, une définition de 1 024 px par 768 px (à 72 ppp) s'avérera suffisante. Pour réaliser cette réduction, procédez à un recadrage en definissant la taille et la résolution dans les options de l'outil **Recadrage** et, éventuellement, glissez l'outil pour tracer un rectangle qui couvre la totalité de l'image avant de valider le recadrage.

> **NOTE** *Dans le panneau **Options** de l'outil **Recadrage**, le premier menu déroulant, à gauche, propose quelques valeurs standards de recadrage dont certaines correspondent à des utilisations qui peuvent vous convenir. Vous pouvez aussi y mémoriser les vôtres pour les retrouver plus rapidement.*





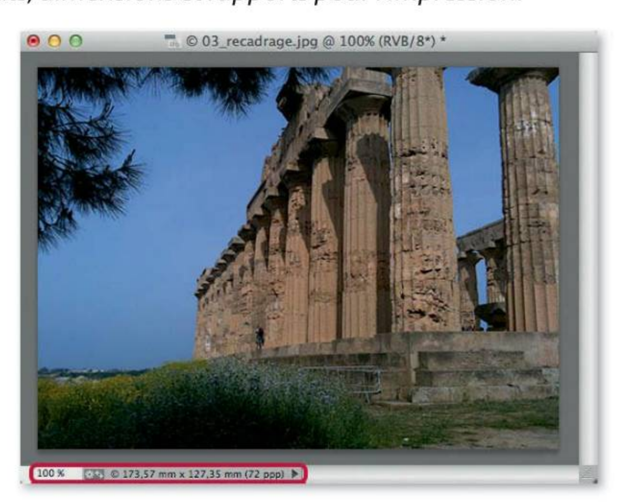


ÉTAPE 2

Au lieu d'utiliser l'outil **Recadrage**, vous pouvez traiter l'image par la commande **Taille de l'image** (menu **Image**). Dans Photoshop CC, la fenêtre de la commande a changé d'aspect, elle comporte un aperçu et un menu local avec certains réglages prédéfinis de redimensionnement ; vous pouvez y choisir le vôtre ou saisir des valeurs dans les cases **Largeur**, **Hauteur** et **Résolution**. Avec l'option **Rééchantillonnage** cochée et réglée sur **Automatique**, Photoshop assure un résultat de qualité optimale que l'aperçu permet de contrôler.

Formats (L x H)	Dimensions exactes (en cm)	Dimensions conseillées (en px) résolution de 240 à 300 ppp	Rapport (L/H)
9 x 13	8,89 x 12,7	1 050 x 1 500	≈ 3/4
10 x 15	10,16 x 12,24	1 200 x 1 800	2/3
11 x 15	11,4 x 15,2	1 350 x 1 800	3/4
13 x 17	12,7 x 16,9	1 500 x 2 000	3/4
13 x 18	12,7 x 177,8	1 500 x 2 100	≈ 3/4
15 x 20	20,3 x 15,2	1 800 x 2 400	3/4
15 x 23	22,8 x 15,2	1 800 x 2 700	2/3
20 x 27	27,0 x 20,3	2 400 x 3 200	≈ 3/4
20 x 30	20,3 x 30,45	2 400 x 3 600	2/3

Formats, dimensions et rapports pour l'impression.



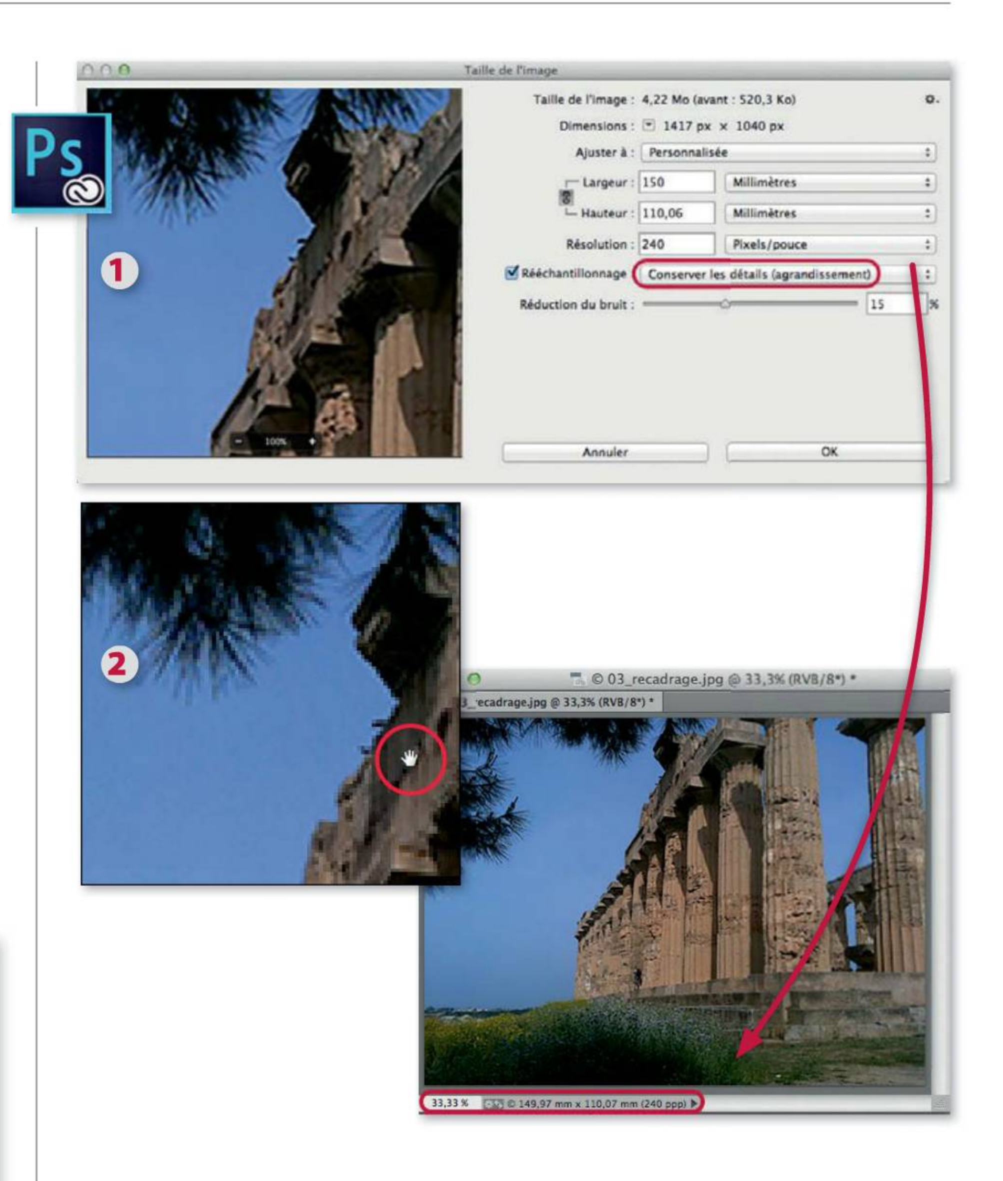
ÉTAPE 3 : taille pour l'impression

Selon la provenance de l'image (site web, par exemple), la définition ou taille et la résolution de l'image (à 72 ppp, par exemple) peuvent s'avérer insuffisantes pour obtenir une impression de qualité. Une augmentation de ces grandeurs est donc nécessaire (voir ci-contre les valeurs dimensions/résolution en fonction du format d'impression). Cependant, avec les versions précédentes à la version CC de Photoshop qui n'utilisent pas les mêmes algorithmes de rééchantillonnage, l'augmentation ne peut excéder environ 30 % au risque de détériorer l'image.

ÉTAPE 4

Dans la version CC, de nouveaux algorithmes de traitement du rééchantillonnage de la commande **Taille de l'image** du menu **Image**, permettent d'envisager un redimensionnement et un ajustement de résolution plus important et assurer ainsi une qualité optimale à l'impression, notamment avec l'option de rééchantillonnage **Conserver les détails (agrandissement)** associée à une option de réduction du bruit.

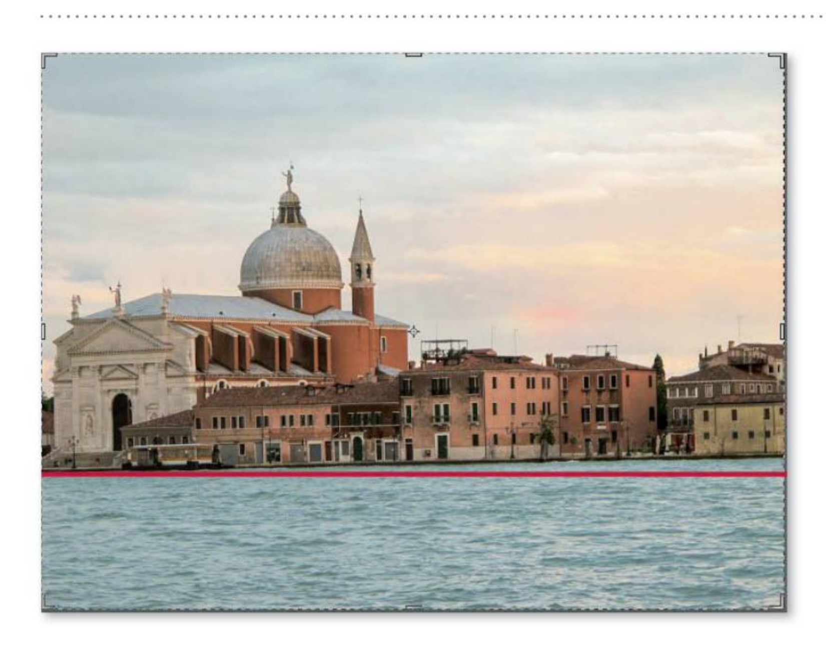
La fenêtre de la commande peut être agrandie afin d'afficher un aperçu plus grand (dont le taux d'affichage est modifiable). Celui-ci montre l'image (**1**) après rééchantillonnage, mais en pressant dans l'aperçu, Photoshop montre l'image avant rééchantillonnage (**2**).



NOTE *Une résolution de 240 ppp convient à la majorité des imprimantes de type jet d'encre. Pour une impression par un prestataire depuis un site web, une résolution de 300 ppp est souvent utilisée ; cependant, il est préférable de consulter le site pour examiner les exigences d'impression.*

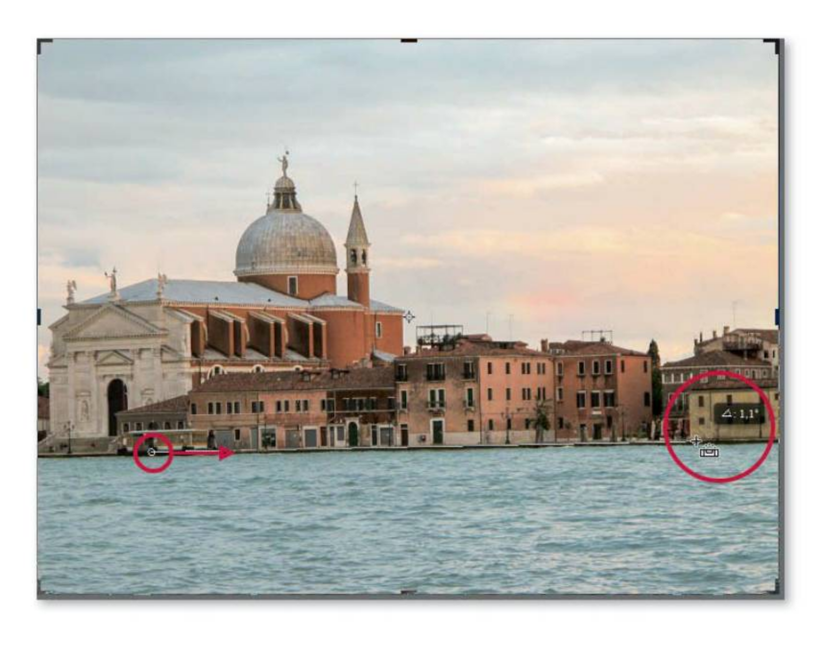
En raison d'un mauvais positionnement de l'appareil ou du photographe, il peut arriver que l'horizon n'apparaisse pas droit et nécessite d'être redressé. C'est l'objet de cet atelier qui présentera deux techniques : la première est plus simple mais modifie légèrement la taille de l'image ; la seconde comporte plus d'étapes mais préserve les dimensions initiales de l'image.

Redresser une photo



ÉTAPE 1 : taille réduite

Le panneau **Options** de l'outil **Recadrage** propose le bouton **Désincliner** pour pivoter une image et la recadrer automatiquement selon l'angle indiqué par l'outil ; ceci s'avère utile si l'horizontalité de certains éléments n'a pas été respectée à la prise de vue (comme le montre le trait rouge dans l'image ci-contre) ou lorsque la photo n'a pas été numérisée droite.



ÉTAPE 2

Une fois l'icône **Désincliner** activée, glissez l'outil sur la photo le long de l'élément qui devrait être horizontal (ou vertical) : une vignette d'information indique l'angle.

ASTUCE *En enfonçant la touche ⌘ [Ctrl] sur l'image, l'outil* ***Recadrage*** *se transforme temporairement en outil* ***Désincliner****.*

ÉTAPE 3

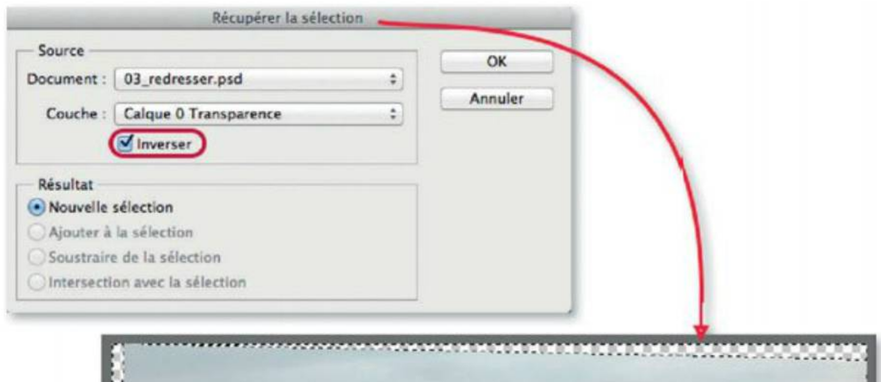
Dès que vous relâchez, un redressement et un recadrage sont réalisés (l'encombrement initial du document est visible autour du cadre). Vous pouvez valider l'opération en tapant la touche ↵ ou en cliquant sur l'icône ✓ du panneau **Options** (vous pouvez aussi les modifier si vous ne souhaitez pas que la taille du document soit réduite).



ÉTAPE 4 : taille conservée

Le redressement précédent provoque une réduction du document ; pour l'éviter, annulez-le et réalisez-le en décochant l'option **Supprimer les pixels rognés**. Avant de valider ce recadrage, agissez sur les différentes poignées de recadrage pour agrandir le cadre jusqu'aux limites du document, puis validez le recadrage : le document retrouve sa taille initiale mais comporte des zones transparentes, nous allons voir comment les sélectionner et les remplir.

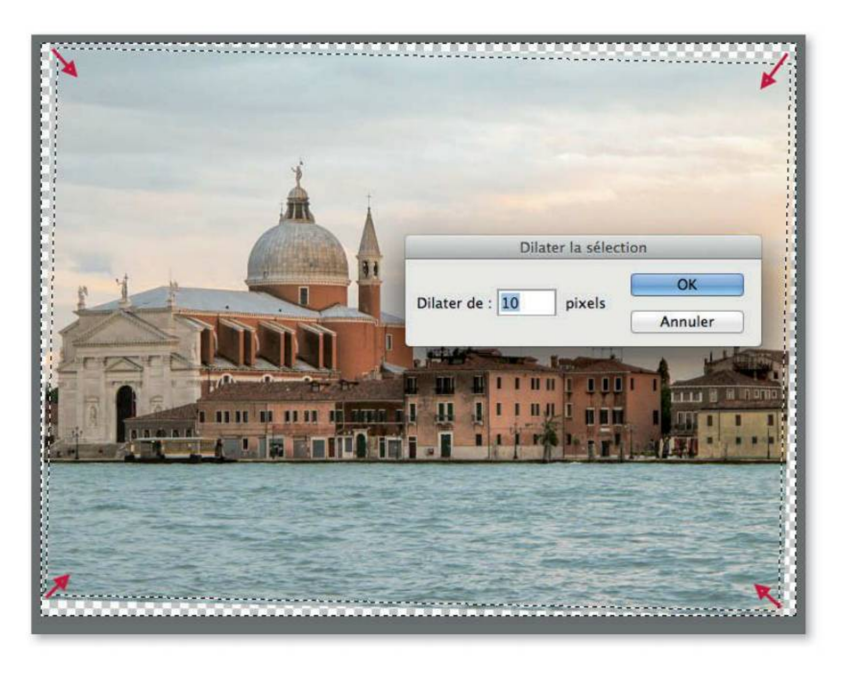






ÉTAPE 5

Il faut obtenir la sélection de la zone transparente. Pour cela, dans le menu **Sélection**, lancez la commande **Récupérer la sélection** avec les paramètres par défaut mais avec l'option **Inverser** cochée.



ÉTAPE 6

La sélection obtenue doit être dilatée pour qu'une partie de celle-ci contienne des pixels de l'image. Pour cela, lancez la commande **Dilater la sélection** du menu **Sélection/Modifier** (avec une valeur de 10 pixels, par exemple).

ÉTAPE 7

La sélection peut maintenant être remplie en tenant compte de l'image à l'aide de la commande **Remplir** du menu **Édition** paramétrée avec l'option **Contenu pris en compte**. Les zones transparentes se remplissent avec des éléments du contour. Selon l'image, des imperfections peuvent apparaître, il faudra alors affiner certaines parties à l'aide de l'outil **Tampon**.

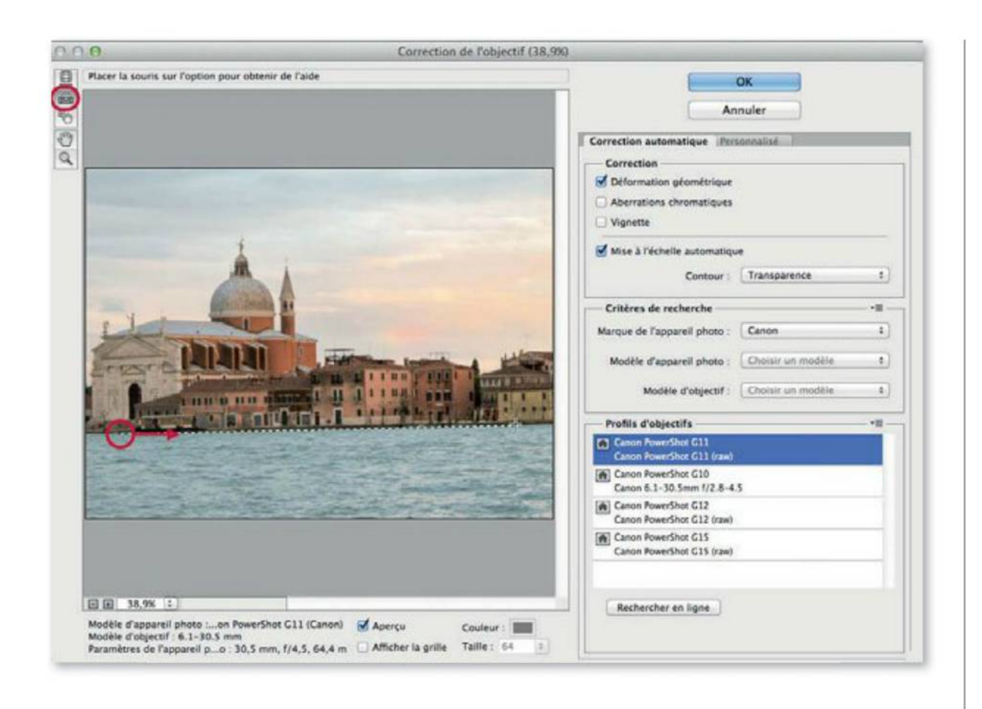
> **ASTUCE** *Nous verrons plus loin (page 151) qu'il est également possible de remplir les zones transparentes en agrandissant le contenu de l'image à l'aide de la commande* ***Échelle basée sur le contenu*** *du menu* ***Édition****.*

ÉTAPE 8

Photoshop propose une alternative à cette technique ; elle présente l'avantage d'être réversible, en revanche, le contenu de l'image est légèrement agrandi pour remplir les zones transparentes engendrées par la désinclinaison.

La première étape consiste à ouvrir l'image par le menu **Fichier** à l'aide de la commande **Ouvrir en tant qu'objet dynamique** : le panneau **Calques** montrera une vignette avec une icône indiquant que le calque est dynamique (ce qui rendra réversible le redressement).

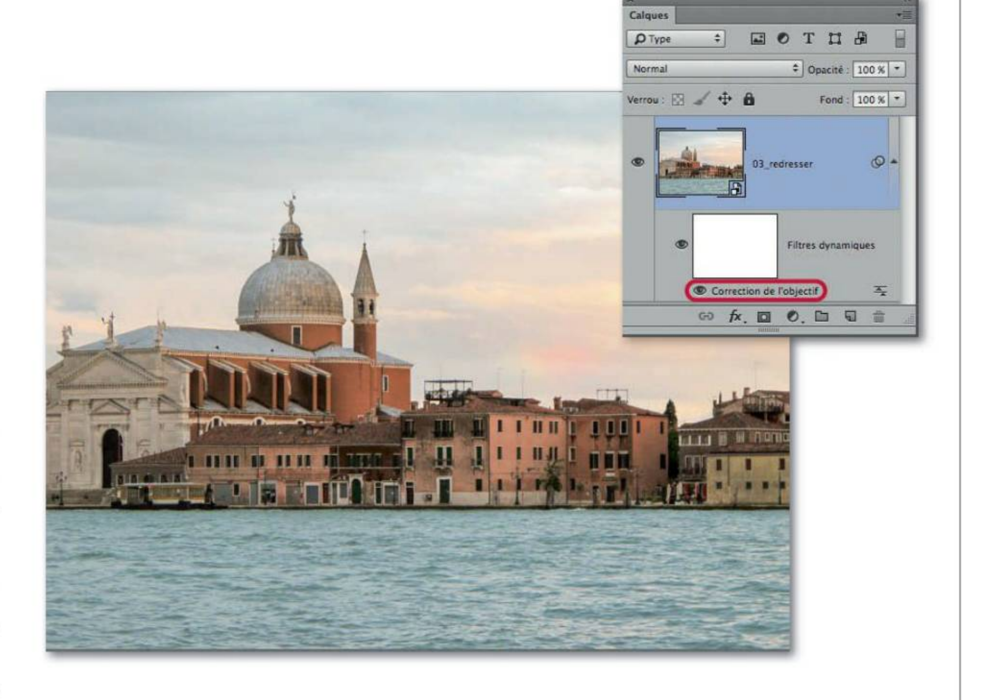




ÉTAPE 9

Une fois l'image ouverte, lancez le filtre **Correction de l'objectif** du menu **Filtre**. La fenêtre de la commande affiche un aperçu réglable de l'image qui a subi une correction automatique des déformations liées à l'objectif.

Activez l'outil **Redressement** et glissez-le sur une ligne de l'image qui devra être horizontale. Dès que la droite est tracée, l'image se redresse et s'agrandit légèrement.



ÉTAPE 10

Validez le filtre pour obtenir l'image redressée : le panneau **Calques** affiche alors le nom du filtre appliqué sous la vignette du calque dynamique. Il sera possible de revenir aux réglages en double-cliquant sur le nom.

Rectifier la perspective

Pour des raisons de positionnement lors de la prise de vue ou en fonction du sujet (éléments architecturaux) et de l'objectif utilisé, le cliché peut faire apparaître une perspective incorrecte ou des déformations de certaines lignes verticales ou horizontales. La correction de ce problème peut être destructive ou non selon la méthode employée.

ÉTAPE 1 : méthode destructive

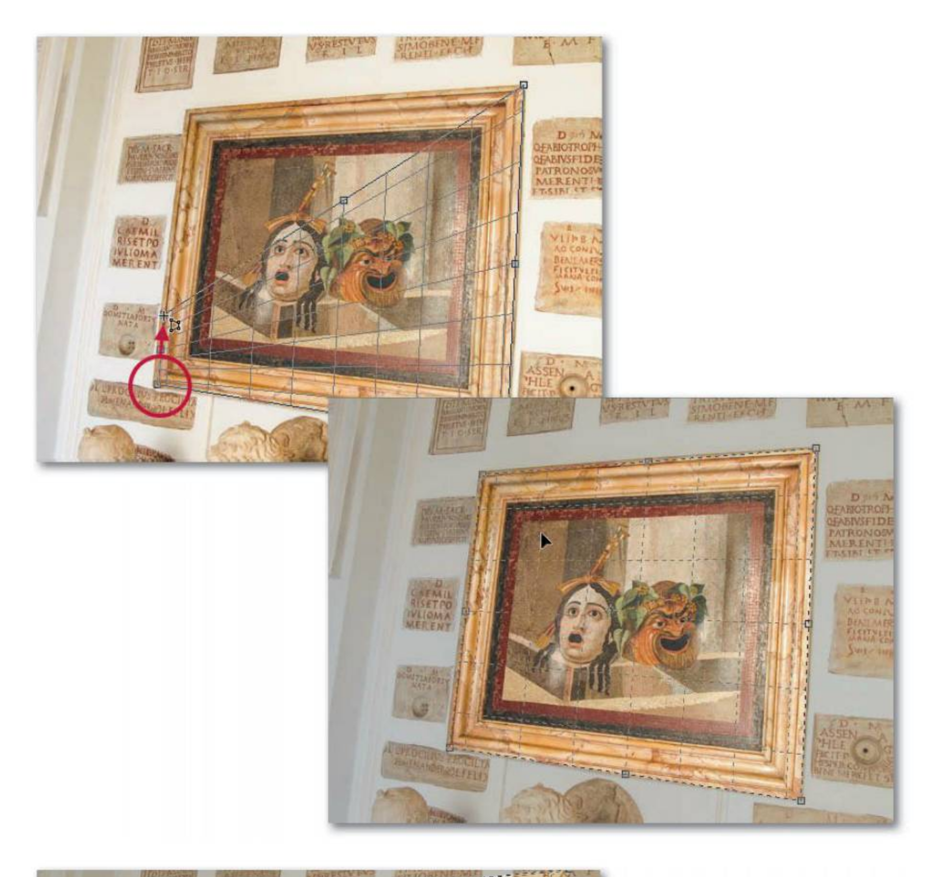
Dans la photo ci-contre, pour éviter un reflet, le photographe ne s'est pas positionné en face du sujet, ce qui a engendré un effet de perspective, que l'on souhaite maintenant corriger. Pour cela, Photoshop propose un outil dédié, l'outil **Correction de perspective par recadrage** (accessible dans le panneau **Outils**).



ÉTAPE 2

Muni de cet outil, dessinez une grille de perspective en quelques clics. Pour cela, cliquez sur un angle du sujet présentant une perspective incorrecte, puis glissez-le jusqu'à un autre angle pour y placer un deuxième point.





ÉTAPE 3

Cliquez à nouveau sur un autre angle pour placer le troisième point (une grille apparaît). Terminez par le quatrième point pour fermer la grille (la partie à l'extérieur de la grille s'affichera estompée).



ÉTAPE 4

À ce stade, l'image peut être recadrée ; cependant avant de valider le recadrage, vous pouvez déplacer la grille ou l'agrandir en glissant les poignées latérales ; évitez les poignées d'angles, sauf si vous souhaitez rectifier la grille.

ASTUCE *Si les bords du recadrage débordent de la photo, une zone remplie de la couleur d'arrière-plan ou des pixels transparents apparaît. Les pixels colorés pourront être recouverts par une copie d'une partie de l'image à l'aide de l'outil* ***Tampon duplicateur*** *et les pixels transparents, par la technique décrite dans l'atelier précédent.*

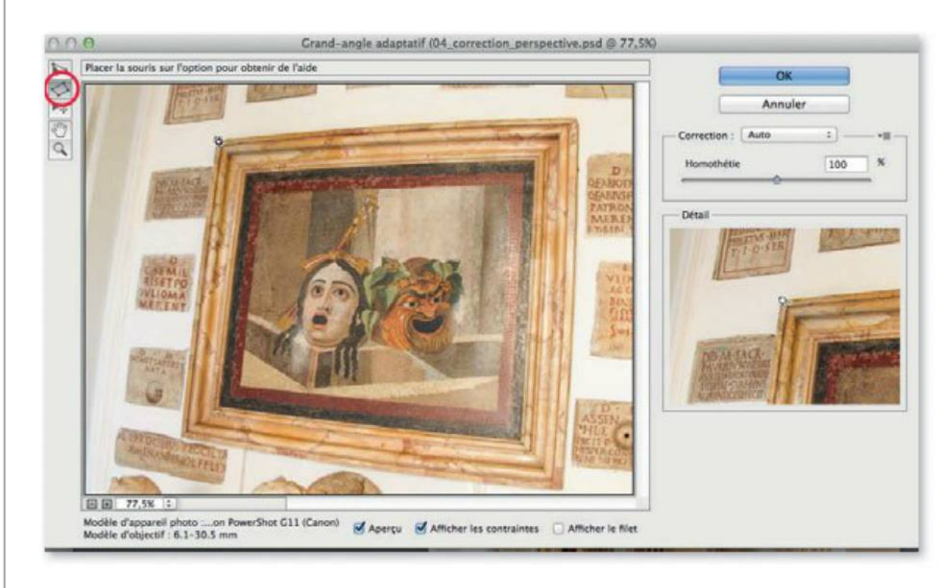
ÉTAPE 5 : méthode dynamique

Pour que la correction de perspective soit réversible, on peut utiliser un filtre appliqué de manière dynamique ; il s'agit ici de **Grand-angle adaptatif**. Pour obtenir le calque dynamique, effectuez un clic droit sur le nom du calque dans le panneau **Calques** pour choisir **Convertir en objet dynamique** (on retrouve la commande dans le menu **Filtre**).



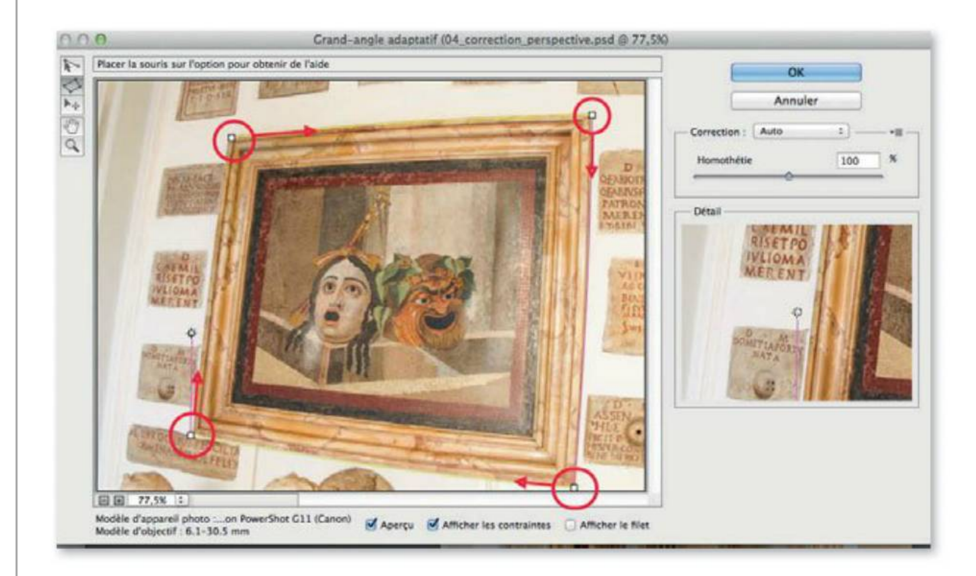
ÉTAPE 6

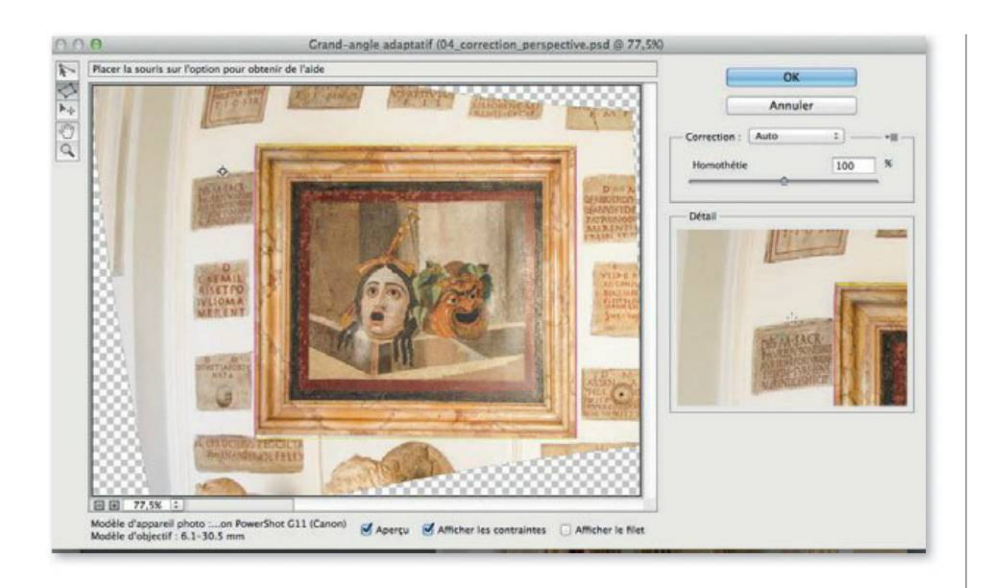
Lancez le filtre **Grand-angle adaptatif** (du menu **Filtre**). Dans la fenêtre, activez le deuxième outil **Contrainte polygonale** (). Ce dernier permet de dessiner un polygone (comme l'outil **Correction de perpective** vu précédemment), mais pour que les lignes du polygone définissent des horizontales ou des verticales, maintenez enfoncée la touche ⇧ .



ÉTAPE 7

Avec cet outil, vous allez dessiner une grille de perspective en quelques clics. Pour cela, avec ⇧ enfoncée, cliquez sur un angle du sujet, glissez l'outil jusqu'à un autre angle, puis cliquez et ainsi de suite : le polygone montre des lignes jaunes pour les futures horizontales et des lignes magenta pour les verticales.

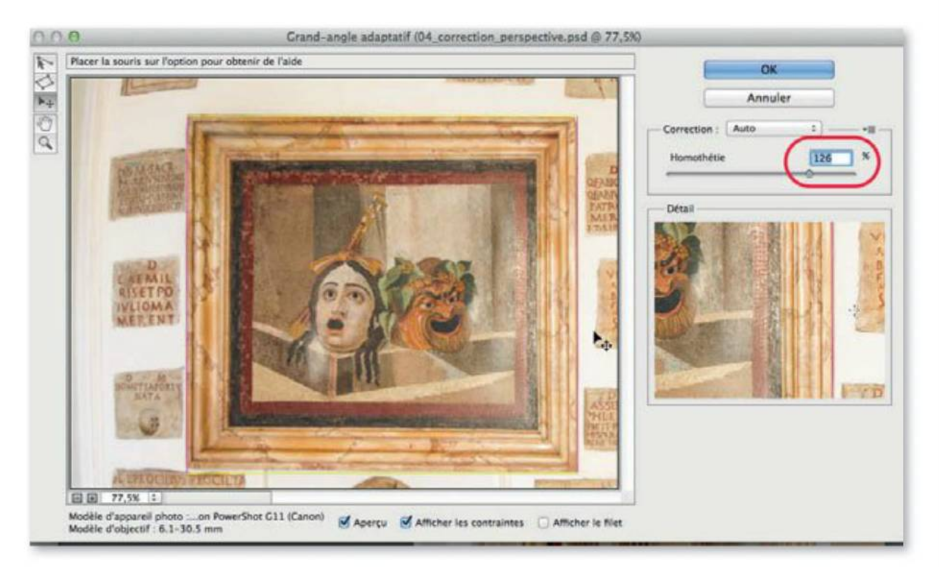




ÉTAPE 8

L'aperçu à droite montre un agrandissement pour faciliter le tracé. Si un point du polygone n'est pas correctement positionné, fermez le dessin et effacez-le pour le recommencer.

Dès que le polygone est fermé, l'image est corrigée : des zones transparentes (damier) apparaissent, elles pourront être éliminer par un recadrage classique.



ÉTAPE 9

Au lieu de faire un recadrage ultérieurement, avant de valider le filtre, vous pouvez augmenter la taille de l'image, avec l'option **Homothétie**, pour que les zones transparentes soient repoussées hors de l'image.



ÉTAPE 10

Quand la correction est validée, le panneau **Calques** affiche, sous le calque actif, la vignette du masque filtrant associé au filtre dynamique dont le nom est listé. Par double-clic sur le nom du filtre on peut éditer la correction. En cliquant sur l'œil du masque ou du filtre, on peut voir l'image sans la correction.

Corriger les défauts liés à l'objectif

Après les problèmes de perspective, examinons une autre correction nécessaire avec certaines photos. En effet, les appareils photo numériques engendrent des déformations de l'image liées à l'objectif utilisé. Pour les corriger (de manière automatique ou manuelle), on peut utiliser des filtres ; si ces derniers sont appliqués de façon dynamique, l'opération devient réversible et éditable à tous moments.

ÉTAPE 1

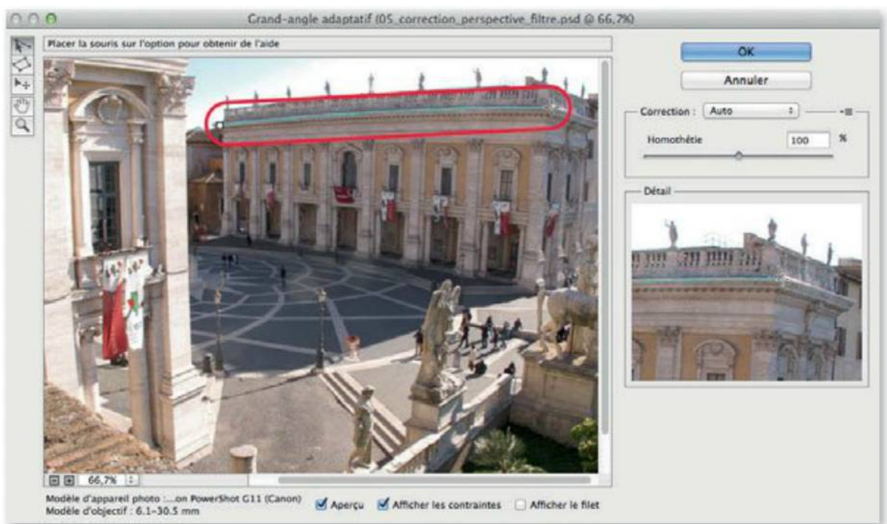
Pour ces traitements, les filtres **Correction de l'objectif** et **Grand-angle adaptatif** sont disponibles (le premier utilise des traitements automatisés mais personnalisables). Quel que soit le filtre, pour obtenir le calque dynamique, si le fichier n'est pas ouvert, lancez **Ouvrir en tant qu'objet dynamique** (menu **Fichier**) ; avec un fichier ouvert, effectuez un clic droit sur le nom du calque (panneau **Calques**) pour choisir **Convertir en objet dynamique** (commande que l'on retrouve dans le menu **Filtre**).

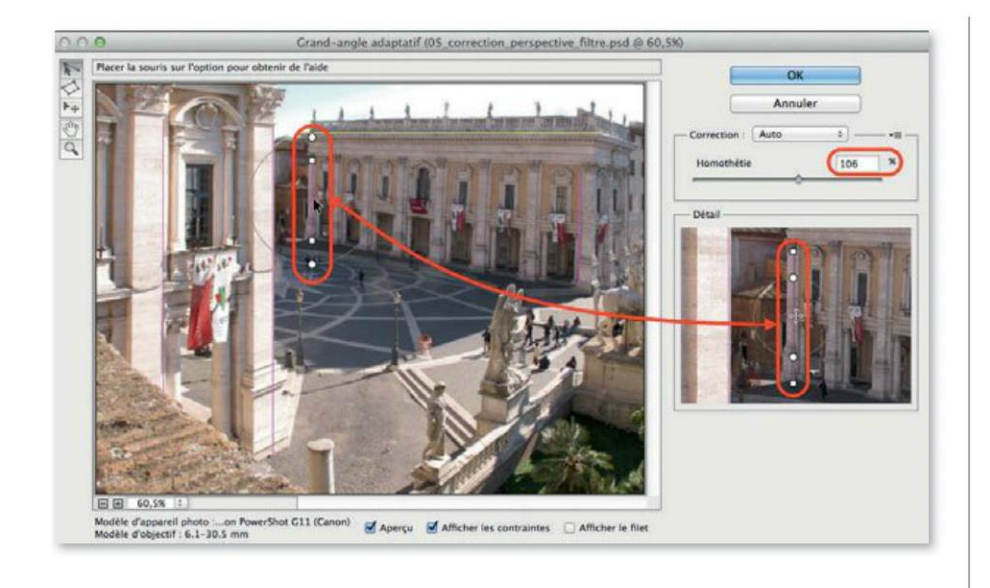


ÉTAPE 2

Avec la photo ci-dessus dont les bâtiments présentent quelques déformations liées à l'objectif, on a lancé le filtre **Grand-angle adaptatif** (du menu **Filtre**).

Dans la fenêtre, glissez une ligne le long d'un élément qui devrait être droit. La ligne apparaît bleue et provoque un redressement. Si vous dessinez cette ligne en enfonçant ⇧, elle devient jaune et permet de définir une horizontale (elle apparaît magenta pour une ligne tracée verticalement, elle deviendra une verticale).

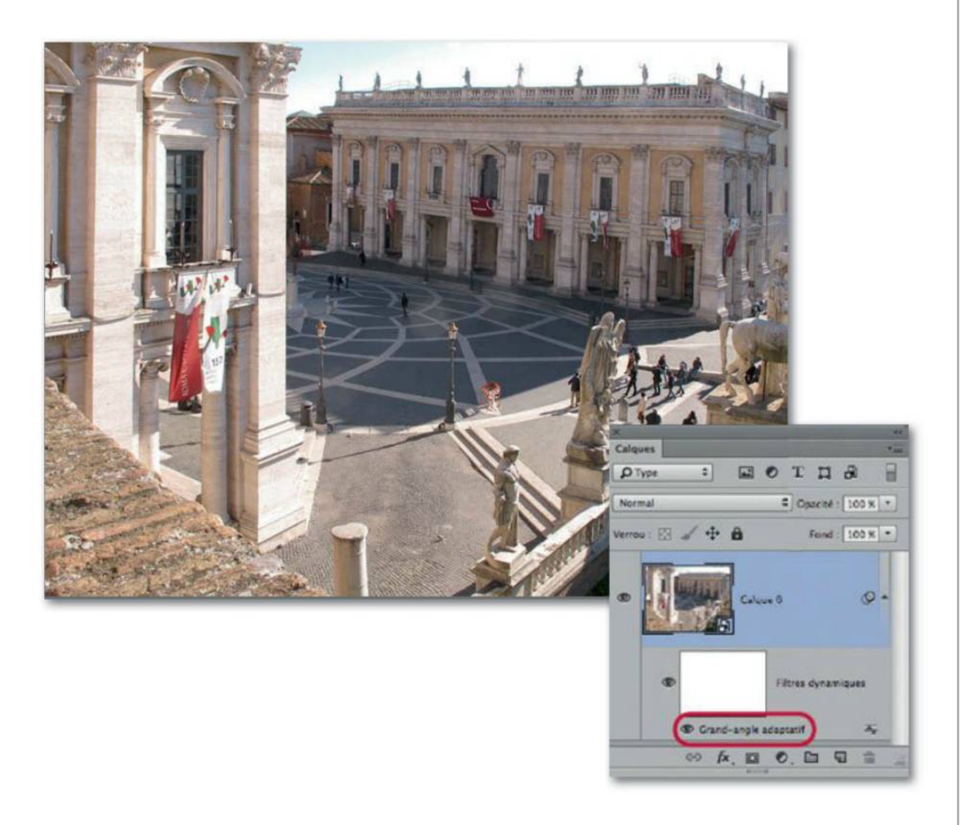




ÉTAPE 3

Sur la photo, dessinez des lignes (éventuellement avec ⇧) sur les éléments devant être droits, verticaux ou horizontaux. Dans chaque cas, l'aperçu à droite montre un agrandissement pour faciliter le tracé et des poignées blanches permettent d'ajuster la coubure de la ligne tracée.

Avant de valider le filtre, vous pouvez augmenter la taille de l'image (option **Homothétie**) pour que les zones transparentes apparues avec les corrections disparaissent.



ÉTAPE 4

Quand la correction est validée, le nom du filtre apparaît sous la vignette du masque filtrant associé au filtre dynamique. Par double-clic sur le nom du filtre, on édite le filtre. En cliquant sur l'œil du masque ou du filtre, on peut voir l'image sans la correction.

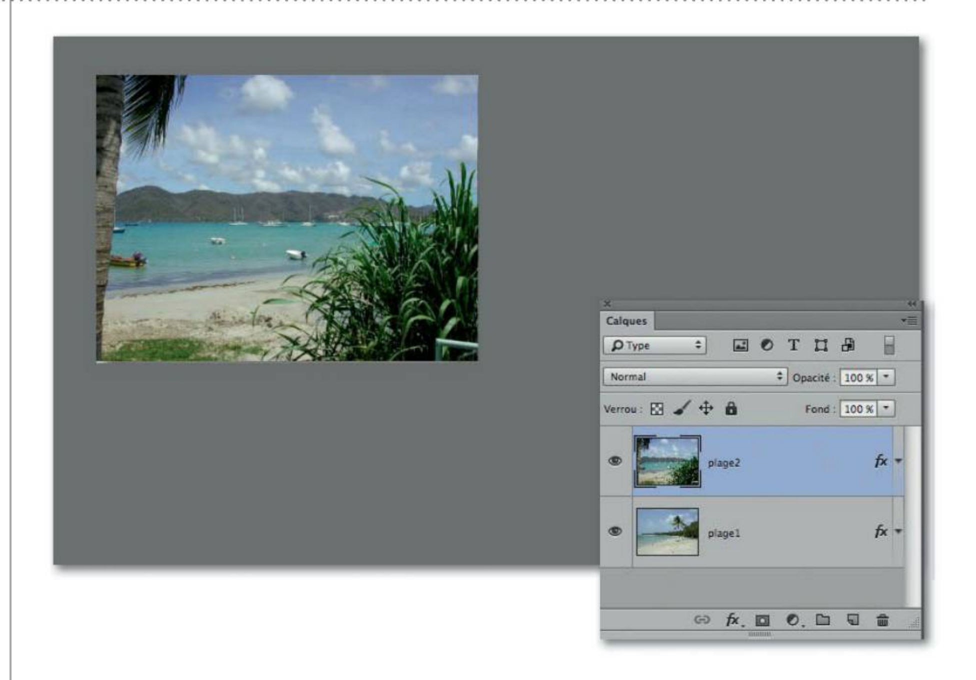
Agrandir un document par ajout de matière

Afin de faire un photomontage, d'ajuster le document à une taille spécifique (sans modifier son contenu), d'ajouter une zone pour y placer un texte, par exemple… on peut être amené à agrandir la taille de la zone de travail, c'est-à-dire l'espace autour de l'image. L'opération se réalise avec un outil ou avec une commande.

ÉTAPE 1 : avec l'outil

C'est avec l'outil **Recadrage** que l'agrandissement se réalise. Avant l'opération, pour mieux le visualiser, tapez plusieurs fois ⌘ – [Ctrl –] afin de dézoomer et d'afficher la zone grise qui entoure le document.

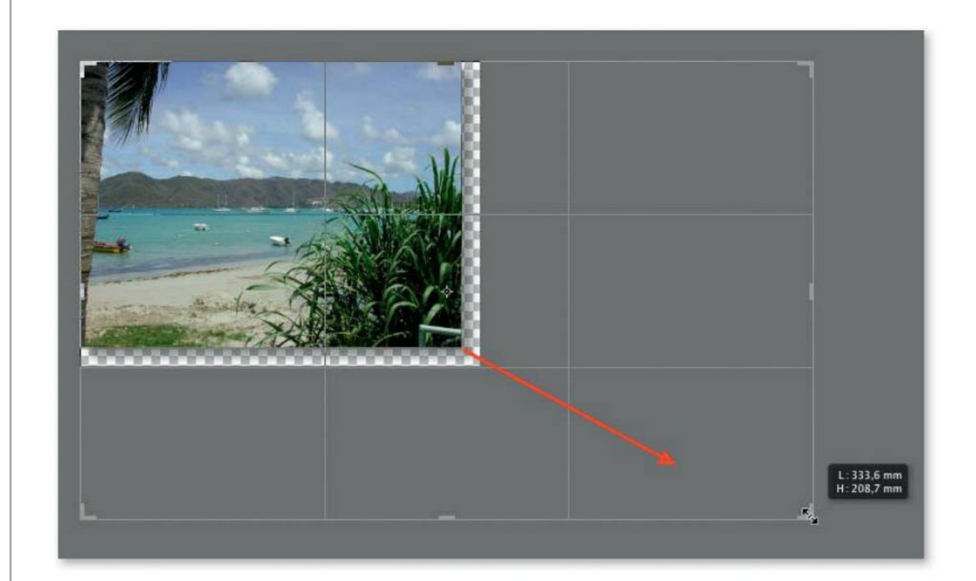
Dans un document avec arrière-plan, la matière ajoutée a la couleur de l'arrière-plan (blanc par défaut, mais il peut être changé). Sans arrière-plan (par exemple, il a été renommé par double-clic sur sa vignette du panneau **Calques**), l'ajout se fait avec des pixels transparents. Dans notre exemple, deux photos ont été superposées (il y a donc deux calques) et on veut les placer côte à côte.



ÉTAPE 2

Pour agrandir le document, activez l'outil **Recadrage** : l'image s'entoure de poignées ; glissez l'une d'elles dans la zone grise. Pendant que vous agissez sur le cadre, vous pouvez contraindre le recadrage :

- avec ⇧ sur un angle, la zone conserve le rapport largeur/hauteur du document ;
- avec ⌥ [Alt], l'agrandissement s'effectue de part et d'autre du centre du document ;
- avec ⇧ et ⌥ [Alt] sur un angle, l'agrandissement se fait homothétiquement par le centre.





ÉTAPE 3

Après cet agrandissement, vous pouvez glisser le cadre pour repositionner l'image dans la zone de travail. Une fois cette opération réalisée, validez le recadrage par clic sur l'icône ✔ du panneau **Options** ou en tapant la touche Entrée.



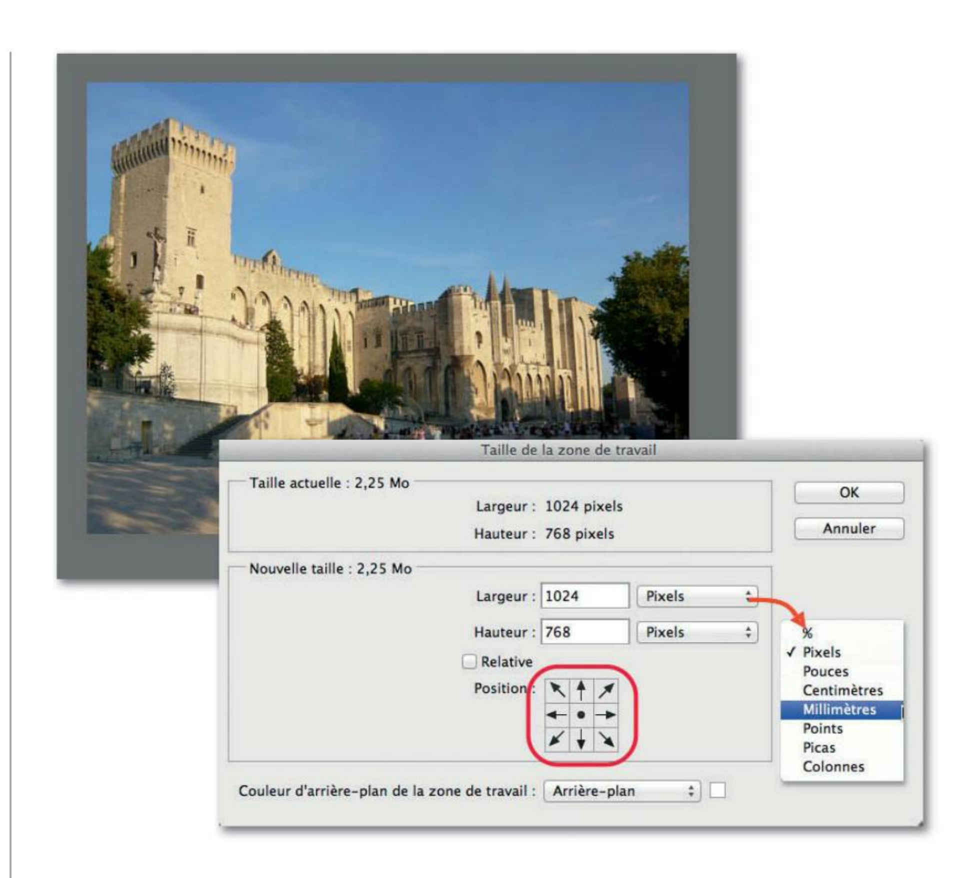
ÉTAPE 4

Dans notre exemple, après sélection dans le panneau **Calques**, on a repositionné chaque calque par glissement dans la zone de travail à l'aide de la commande **Transformation manuelle** du menu **Édition** (cette commande, activée en tapant ⌘T [Ctrl T], permet également de pivoter le calque en agissant à l'extérieur des poignées).

ÉTAPE 5 : avec la commande

La commande **Taille de la zone de travail** du menu **Image** permet de recadrer une image selon des dimensions précises, mais également d'ajouter de la matière autour d'une image. C'est cette option qui nous intéresse ici.

Dans la fenêtre qu'affiche la commande, cliquez sur l'une des neuf cases pour définir la position finale de l'image actuelle dans le document agrandi. Par défaut, l'ajout s'effectue autour de l'image qui reste au centre comme les flèches l'indiquent. Choisissez une unité et définissez la nouvelle taille du document.

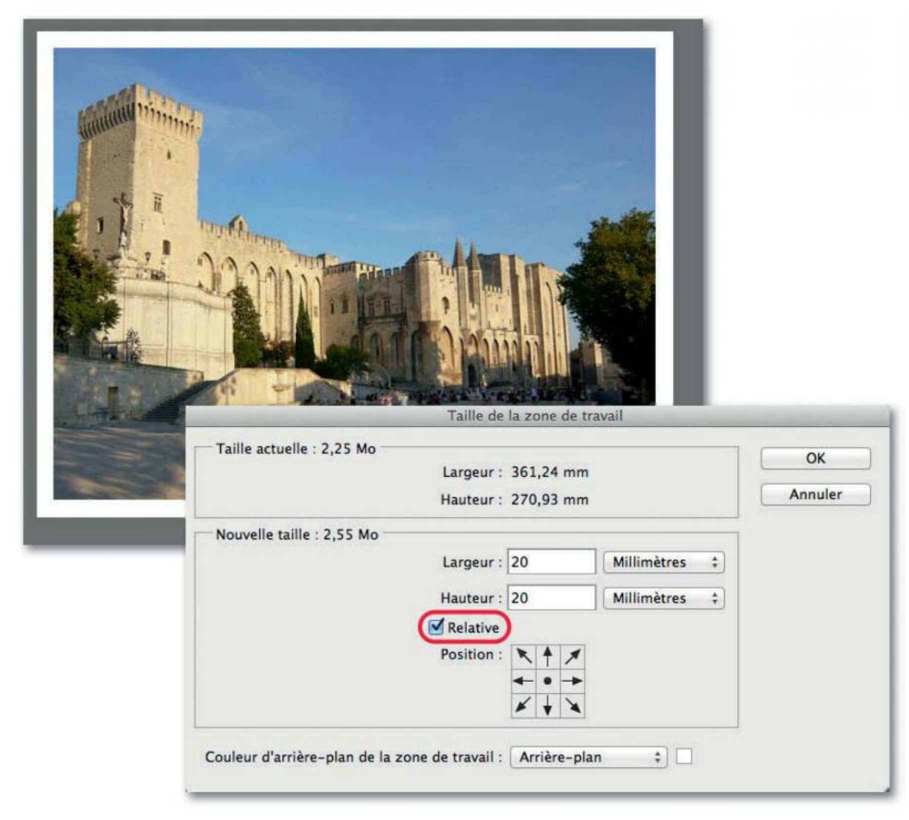




ÉTAPE 6

Vous pouvez définir un agrandissement relatif (en cochant l'option correspondante, **Relative**) c'est-à-dire par augmentation de la valeur de la largeur et/ou hauteur par rapport à la taille actuelle.

Dans notre exemple, on veut ajouter 10 mm autour de la photo que l'on veut garder au centre, on saisit donc 20 mm (soit 10 de part et d'autre). Dans un document avec arrière-plan, la couleur de la matière ajoutée (blanc par défaut) peut être spécifiée. Sans arrière-plan l'ajout se fait avec des pixels transparents.



Redimensionner et recomposer une image

Si on réduit la taille d'une image par recadrage, on perd des éléments constituant l'image. De même, si on l'agrandit, on risque de faire apparaître de nouvelles zones vides. Nous allons voir une fonction de Photoshop qui permet (dans une certaine mesure) de recomposer l'image lors de la réduction ou de l'agrandissement du document.

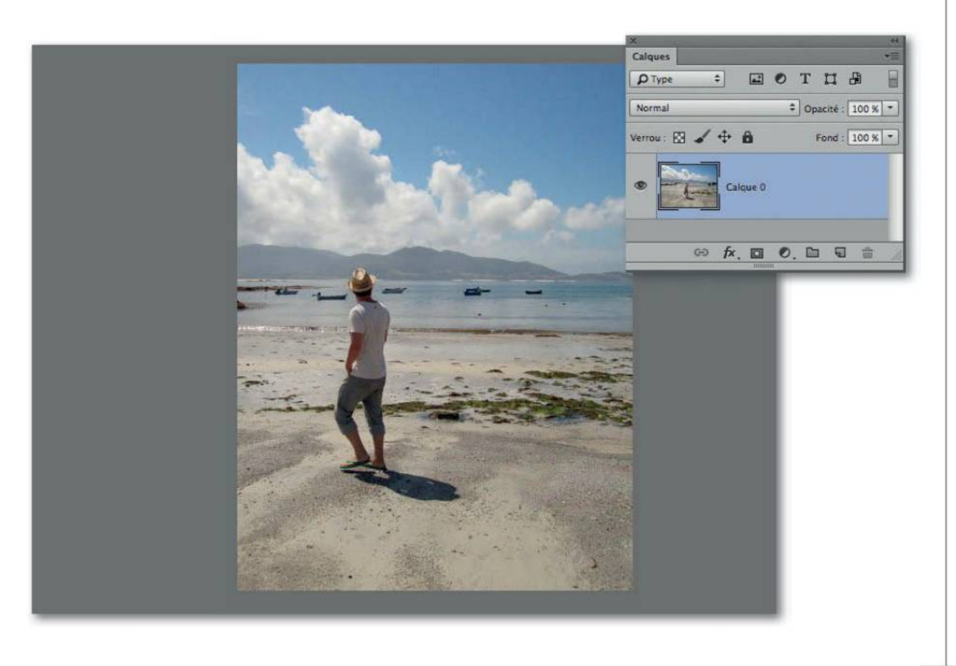
ÉTAPE 1 : réduction

Examinons le cas d'un recadrage de l'image par réduction dans lequel on souhaite garder le maximum d'éléments de la prise de vue. Ci-contre, on voit le recadrage avec, dans la zone semi-opaque, les éléments qui seront masqués, mais pas rognés car l'option **Supprimer les pixels rognés** ne doit pas être cochée.



ÉTAPE 2

Une fois le recadrage validé, l'arrière-plan est converti en calque standard (grâce à l'option précédente décochée) ; des éléments ont été rognés, ils ne sont plus visibles mais pourront réapparaître comme nous allons le voir.

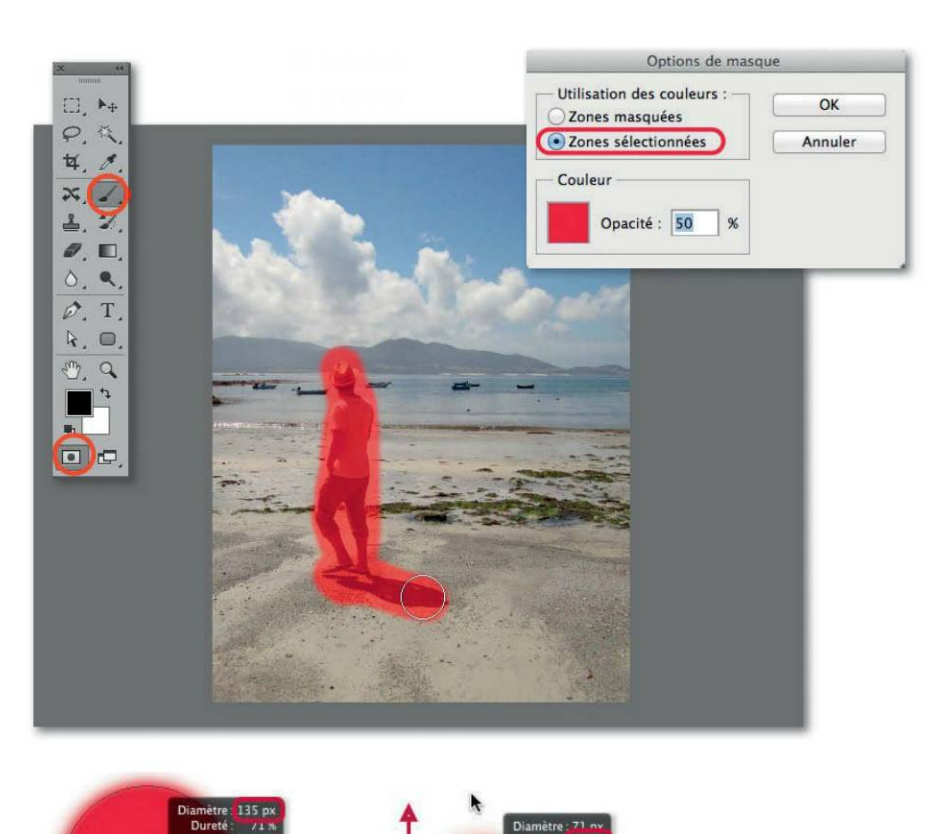


ÉTAPE 3

Les éléments cachés vont réapparaître par mise à l'échelle de l'image ; cependant, avant de procéder à cette transformation, indiquez à Photoshop quels éléments présents ne devront pas être déformés. Pour cela, préparez une couche de protection :

- par double-clic sur l'icône du **mode Masque** dans le bas du panneau **Outils**, affichez ses options et cochez **Zones sélectionnées** (l'icône devient alors et le mode est activé).
- Avec le pinceau (activé en tapant B) et le noir (activé avec D), colorez la zone qui devra rester intacte (ci-contre, la personne).

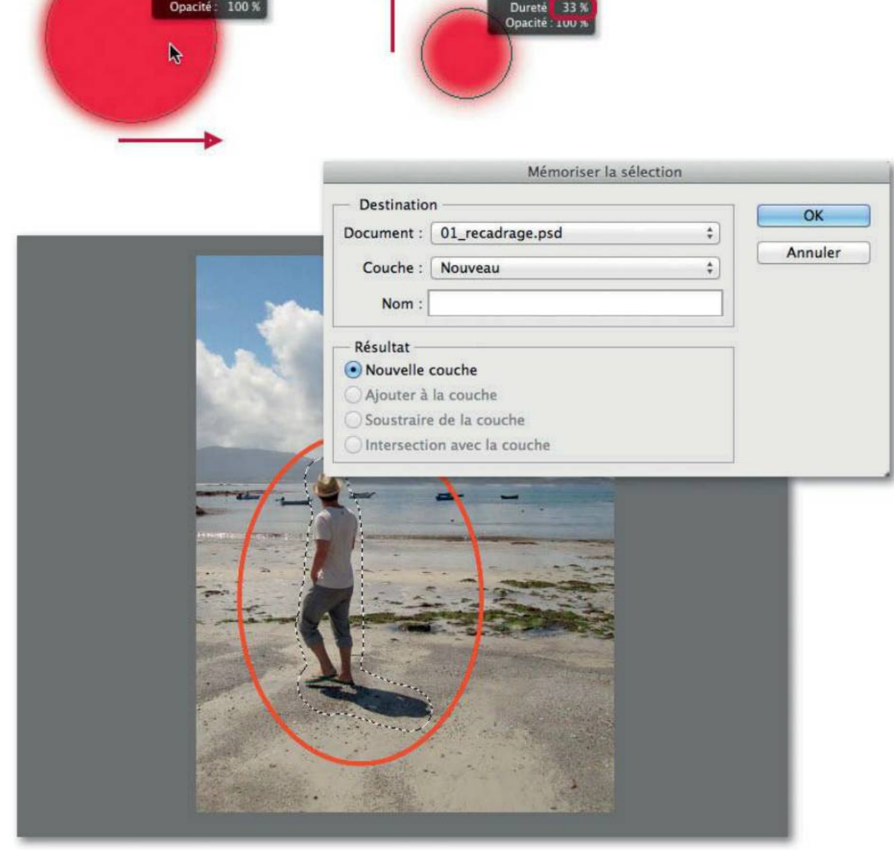
NOTE *Le pinceau se règle par glissement sur l'image en enfonçant les touches* ctrl ⌥ [Alt clic droit] *(il devient rouge pendant la mise au point de son aspect).*

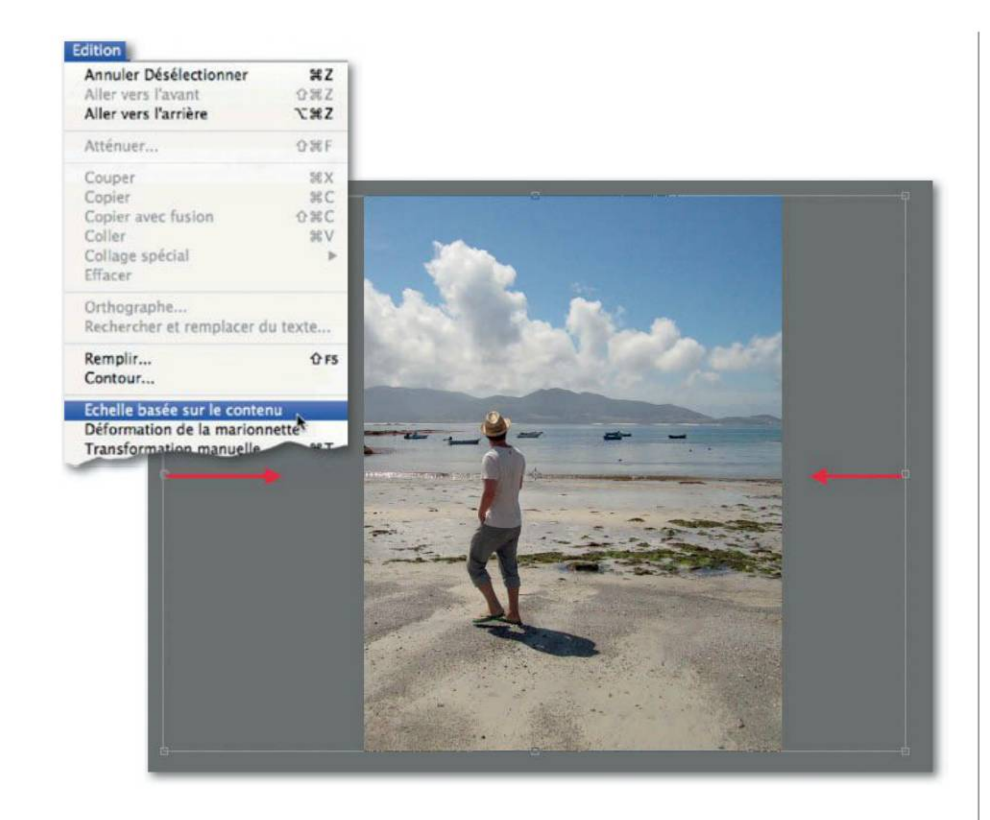


ÉTAPE 4

Quittez le **mode Masque** en tapant la lettre Q pour obtenir la sélection.

Lancez alors la commande **Mémoriser la sélection** du menu **Sélection** et validez cette commande avec ses options par défaut (vous pouvez, éventuellement, renommer la couche) : la sélection est mémorisée sur une couche (nommée **Alpha 1**), mais reste visible. Tapez ⌘ D [Ctrl D] pour désélectionner.

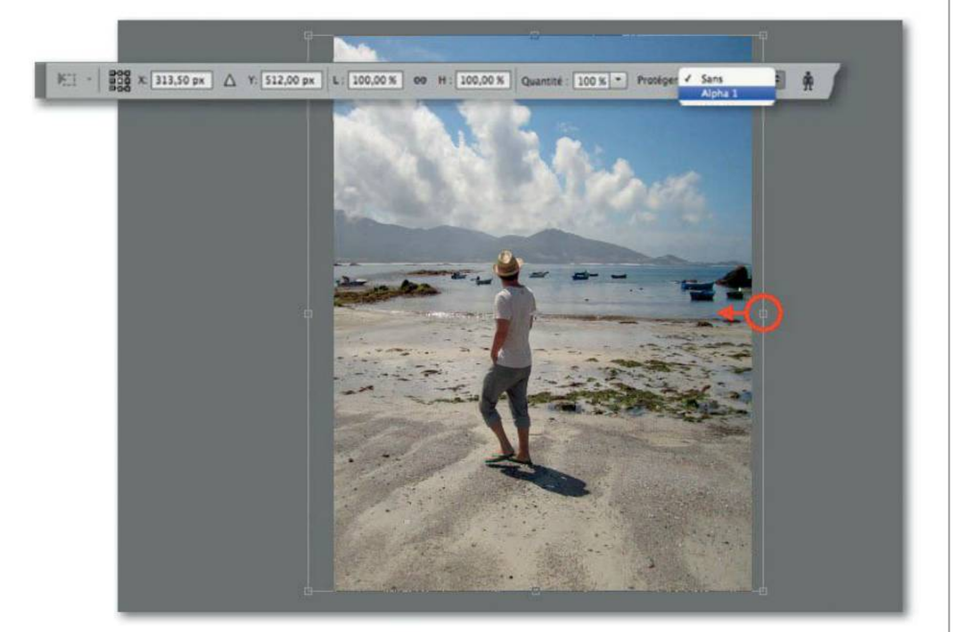




ÉTAPE 5

Dans le menu **Édition**, lancez la commande **Échelle basée sur le contenu** : un cadre de transformation apparaît avec l'encombrement initial de l'image (il englobe les zones rognées). C'est par action sur ses poignées que l'on fera réapparaître les zones cachées.

Ce type de mise à l'échelle agit d'abord principalement sur les zones ne présentant pas de changement important de contraste (zones sans détail important de part et d'autre du personnage principal).



ÉTAPE 6

Avant d'agir sur les poignées (ou après), dans le panneau **Options** de la commande et son menu local **Protéger**, séléctionnez **Alpha 1**. Dans notre exemple, vérifiez également que l'option **Protéger la coloration de la peau** n'a pas été activée (icône et non pas icône).

Réduisez le cadre de mise à l'échelle pour faire réapparaître les éléments masqués (avec ⌥ [Alt], la réduction est centrée) : ils se resserrent pour laisser intacte la zone protégée.

> **NOTE** *Selon le contenu de la prise de vue, il n'est pas toujours possible de faire tout réapparaître sans qu'une déformation ne devienne visible.*

ÉTAPE 7

Quand l'aspect semble convenable, validez par clic sur l'icône ✔ du panneau **Options** ou en tapant la touche Entrée, pour voir le document mis à l'échelle en tenant compte du contenu.

Dans certains cas, une finition au tampon de duplication sera nécessaire pour atténuer ou supprimer quelques défauts qu'aurait fait apparaître la mise à l'échelle.



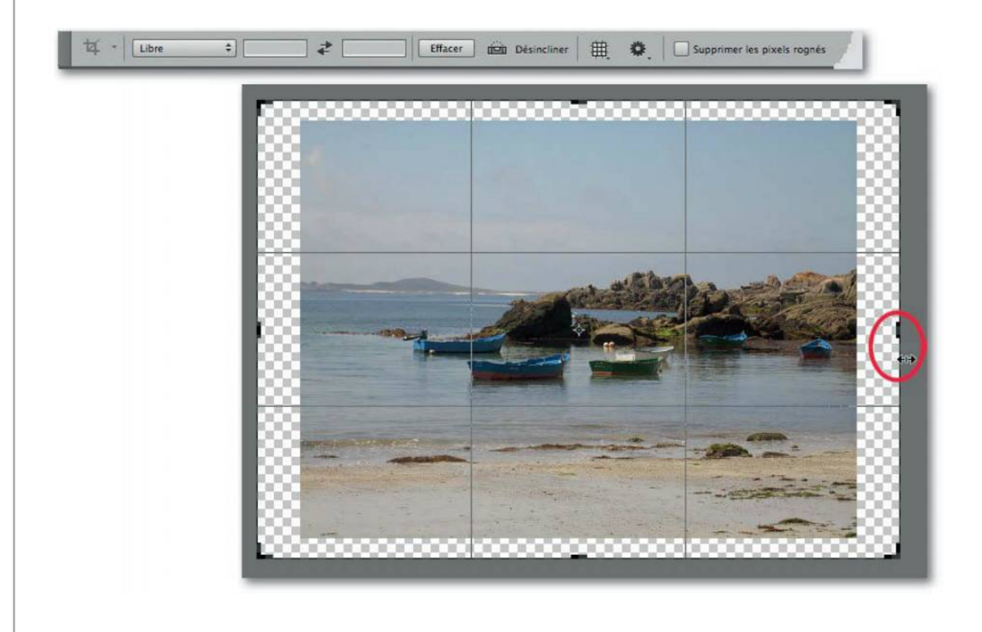
Avant.

Après.

ÉTAPE 8 : augmentation

Si on augmente la taille d'un document (menu **Image**/**Taille de l'image**, par exemple), son contenu est mis à l'échelle. Comme pour la réduction, on peut changer l'encombrement du document (pour l'accorder aux besoins d'une utilisation), sans que l'opération s'accompagne d'une transformation de tout son contenu.

Pour cela, on agrandit le document avec l'outil **Recadrage** (ou avec la commande **Taille de la zone de travail**) : des zones sans contenu apparaissent (pixels transparents, si l'option **Supprimer les pixels rognés** n'est pas cochée) ; on va les remplir par mise à l'échelle basée sur le contenu.







Avant.



Après.

ÉTAPE 9

SI on lance la commande **Mise à l'échelle basée sur le contenu** du menu **Édition**, des poignées de transformation encadrent le contenu du calque. Quand on agit dessus, seules les zones ne présentant pas de changement important de contraste sont modifiées (zones sans détail, comme le ciel ci-contre). On peut donc augmenter la taille du document sans transformer les éléments principaux de l'image.

Comme on l'a vu pour la réduction, pour ne pas agir sur certaines zones de l'image, il est possible de préparer une couche de protection, ou, si le document comporte des visages, de protéger les éléments de même coloration que la peau en cochant l'icône du panneau **Options** de la commande (elle deviendra).

ASTUCE *Ce type de traitement peut s'avérer utile après avoir créé un panoramique à partir de plusieurs photos. En effet, il manque de la matière autour du panoramique et l'on peut la recomposer par une mise à l'échelle basée sur le contenu.*

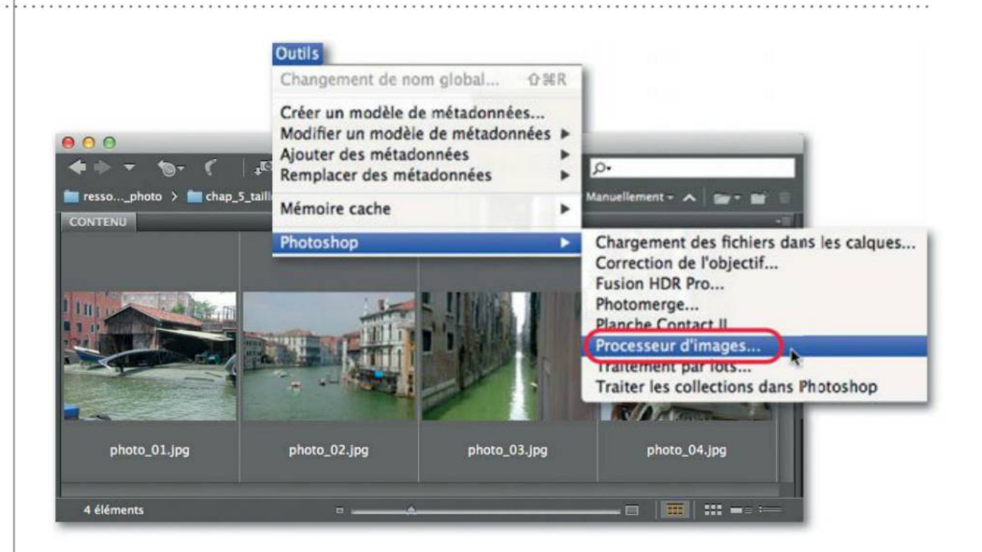
Redimensionner une série de photos

Photoshop permet de réaliser un traitement d'un lot de photos en vue de les redimensionner et de les copier dans un dossier à spécifier. L'opération se réalise depuis Bridge ou depuis Photoshop.

ÉTAPE 1

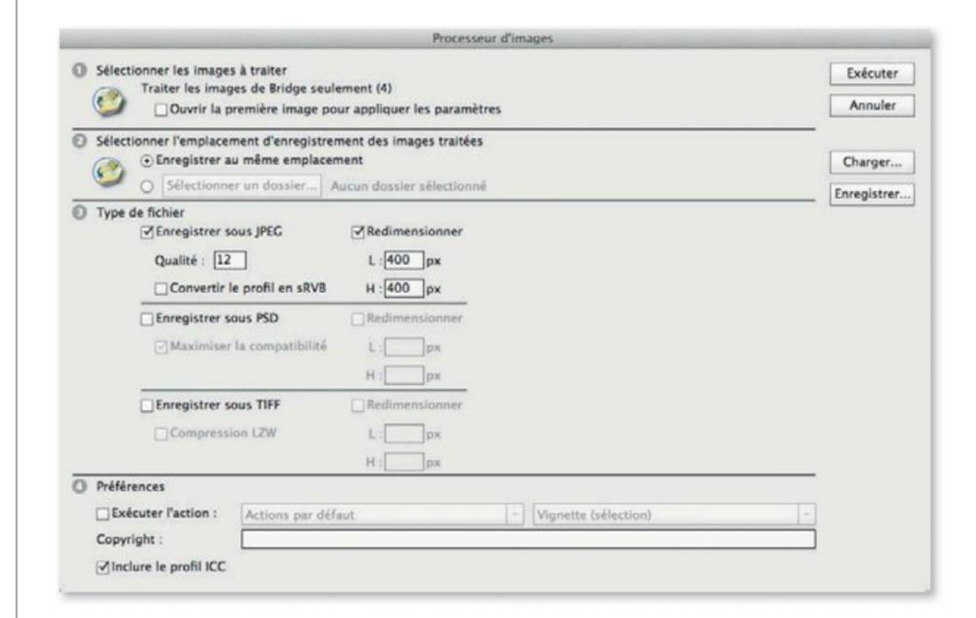
Dans Bridge, affichez le dossier contenant les photos à traiter pour qu'elles apparaissent dans le panneau **Contenu**. Si elles ne doivent pas être toutes traitées, sélectionnez celles qui doivent l'être (⇧ clics, si elles sont contiguës, ⌘ [Ctrl] clics dans le cas contraire).

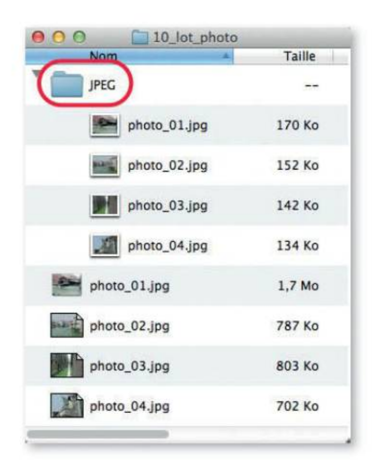
Lancez la commande **Processeur d'images** du menu **Outils**/ **Photoshop**.



ÉTAPE 2

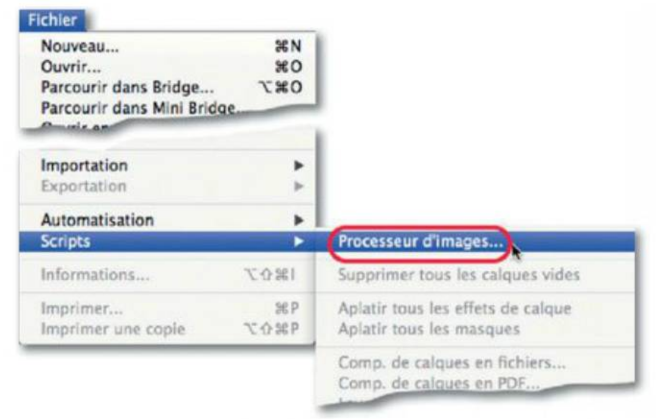
Photoshop est lancé (s'il ne l'était pas) et passe au premier plan. Il affiche la fenêtre **Processeur d'images** dans laquelle la première rubrique indique la sélection (images de Bridge) et permet de traiter la première image dans Camera Raw en cochant l'option correspondante (les autres subiront le même traitement). La deuxième rubrique permet de choisir le dossier de destination et la troisième, le type du fichier (JPEG, PSD et/ou TIFF) avec la qualité (de 1 à 12) et le redimensionnement (ou non) : on indique dans les cases **L** et **H**, la taille de la plus grande des deux dimensions, l'autre sera proportionnelle.

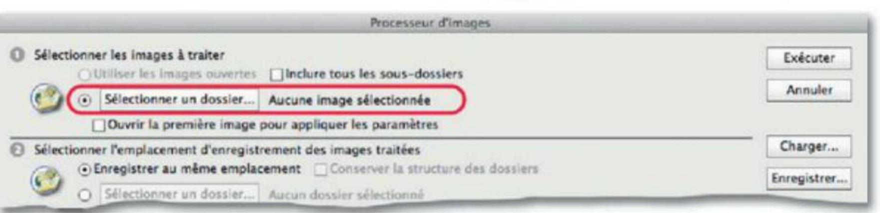




ÉTAPE 3

Pour chaque type de fichier choisi, un sous-dossier (de même nom) est créé, il comporte les images redimensionnées. Ci-contre, on a obtenu le sous-dossier JPEG correspondant au format spécifié.





ÉTAPE 4

Au lieu d'effectuer l'opération depuis Bridge, vous pouvez lancer la commande **Processeur d'images** depuis Photoshop : menu **Fichier**, puis **Scripts**.

La fenêtre **Processeur d'images** s'affichera et permettra de choisir un dossier (puis les images à traiter). Si plusieurs images sont ouvertes, elle pourront être traitées en cochant l'option correspondante.


Al Sogno



6. Corriger les ombres et les lumières

Dans ce chapitre, nous allons aborder les corrections colorimétriques. Elles s'effectuent le plus souvent en plusieurs étapes ; la première concerne le réglage des tons extrêmes qui consiste à désigner sur la photo les pixels les plus sombres (noirs) et les pixels les plus clairs (blancs). Par la suite, nous verrons des réglages d'exposition, de tonalités, de contraste et de luminosité. Très souvent, il y a plusieurs méthodes (on évoquera surtout les non destructives) pour arriver à des résultats très voisins (une technique simple permet de les comparer, voir plus loin).

Cependant, avant d'entamer ces corrections, il est indispensable de s'assurer que les couleurs soient le plus fidèle possible à la réalité, aussi bien sur l'écran qu'à l'impression. Pour cela, il faut mettre en œuvre une gestion des couleurs, c'est l'objet du premier atelier de ce chapitre.

Gérer les couleurs avant les corrections

L'aspect d'une couleur dépend du matériel utilisé pour l'acquérir ou la numériser (APN, scanner), l'afficher (écran) ou la reproduire (imprimante). Avant d'aborder les corrections, il est important de « préparer » l'écran et les Préférences du programme afin que les couleurs affichées correspondent au mieux aux couleurs réelles du fichier.

ÉTAPE 1 : afficher une couleur sur l'écran

Dans un cliché pris avec un APN, un gris neutre peut paraître bleuté sur un écran, du fait que ce périphérique ne « respecte » pas la couleur et introduit une déviation en ajoutant du bleu. Chaque écran traduit la couleur à sa façon (selon ses réglages ou ses performances), il est donc impératif de connaître les « déformations » de couleur induites par l'écran, c'est-à-dire la façon dont il les affiche. Ces données ainsi que l'étendue des couleurs reproductibles par l'écran, sont regroupées dans le profil écran ; il sera utilisé dans un système de gestion des couleurs (CMS, *Color Management System*) pour compenser (ou atténuer) les déviations.

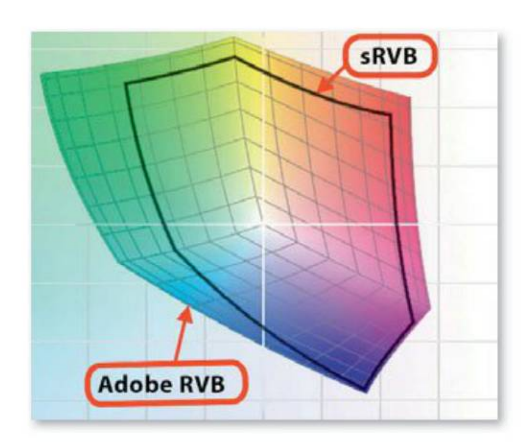


ÉTAPE 2 : profiler son écran

La création du profil écran, indispensable pour une restitution plus fidèle des couleurs, comporte deux étapes (calibrage et caractérisation) et nécessite un matériel de mesure (sonde colorimétrique) associé à un logiciel de profilage. À l'issue des opérations, vous obtiendrez un fichier (.icc ou .icm) : c'est le profil (il sera utilisé par le CMS).

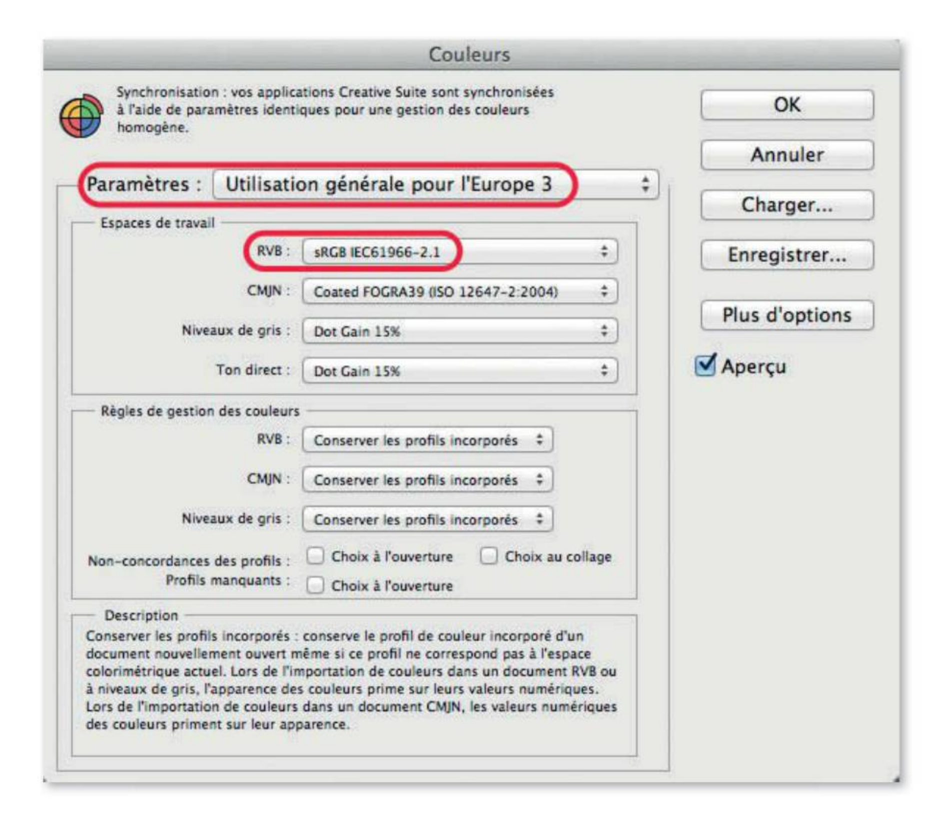


NOTE *Des informations utiles sont disponibles à l'adresse suivante : www.guide-gestion-des-couleurs.com/calibrer-ecran.html.*



ÉTAPE 3 : définir les couleurs de Photoshop

Pour travailler dans Photoshop : il faut indiquer quelles sont les couleurs utilisables ainsi que leur étendue (appelée gamut). Cet ensemble définit l'espace de travail de Photoshop. Parmi ceux disponibles, **sRVB** (ou **sRGB**) et **Adobe RVB** sont les deux espaces standards. Le choix de l'un ou de l'autre doit être en accord avec le gamut qu'utilise l'APN et l'utilisation finale des photos.



ÉTAPE 4 : configurer la gestion des couleurs (CMS)

C'est par la commande **Couleurs** (menu **Édition**) que l'on configure la gestion des couleurs. Choisissez le paramètre **Utilisation générale pour l'Europe 3** : l'espace **sRGB** (sRGB IEC61966-2.1) sera affecté (ainsi qu'un espace CMJN que vous n'aurez pas à utiliser). C'est ce choix qui convient le mieux à un photographe amateur. En effet, son flux de production est le suivant.

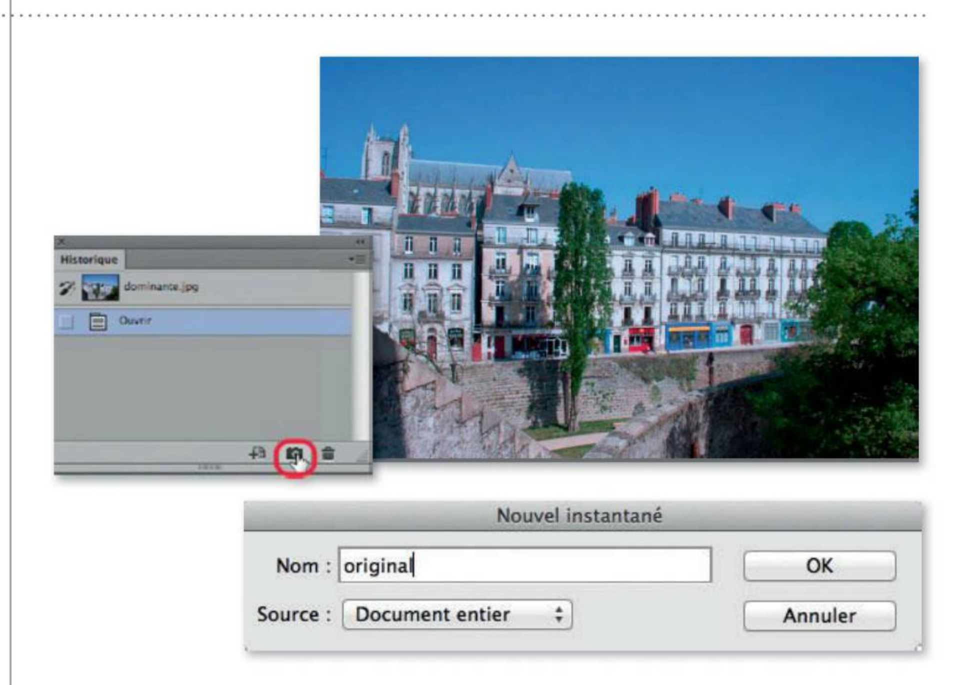
- Ce photographe utilise un APN qui le plus souvent crée des couleurs dans l'espace sRGB (même si ce n'est pas toujours indiqué).
- Il affiche ses images à l'écran : son profil utilise un espace sRVB (ou proche) garantissant un affichage voisin des couleurs réelles.
- Il retouche ses images dans Photoshop : sRGB est l'espace de travail par défaut.
- Il donne (par e-mail ou autre) ses travaux à imprimer chez un prestataire équipé d'un minilabo professionnel utilisant l'espace le plus standard, donc sRGB.

Comparer des réglages avec les instantanés

*Comme cela a été signalé dans l'introduction de ce chapitre, il y a toujours plusieurs méthodes pour arriver à un résultat. Dans de nombreux cas, on utilisera toujours la même, mais il peut être intéressant de faire des comparaisons pour contrôler l'efficacité d'une technique par rapport à une autre. Pour cela, Photoshop met à votre disposition le panneau **Historique** et la possibilité d'y créer des instantanés.*

ÉTAPE 1

Dès qu'une photo est ouverte à l'écran, le haut du panneau **Historique** affiche un instantané du document. Il s'agit d'une vue du document tel qu'il est à l'ouverture (avec ses calques, ses couches, etc.) ; cet instantané a le nom du fichier. Après chaque manipulation réalisée, pour permettre des retours en arrière (par ⌥ ⌘ Z [Alt Ctrl Z]), un état est ajouté dans l'historique. Leur nombre augmente très vite, et par défaut, seuls les vingt premiers sont conservés. Pour conserver un état particulier du document, vous pouvez créer un instantané qui viendra se placer sous le premier instantané. Pour cela, enfoncez ⌥ [Alt] (pour le renommer) et cliquez sur l'icône 📷 située en bas du panneau **Historique**.

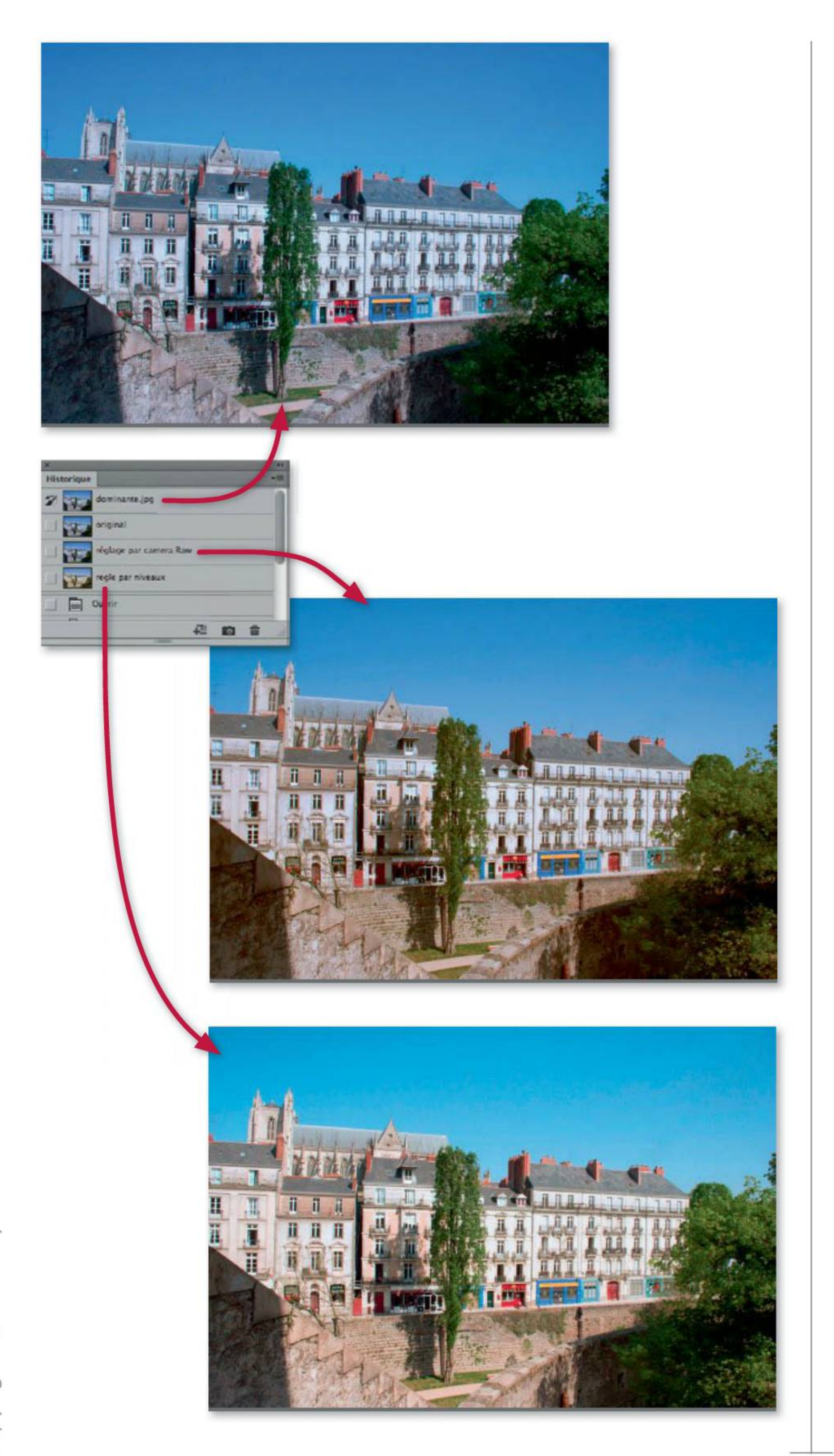


ÉTAPE 2

Dès qu'une série de manipulations est réalisée et que le document a l'aspect voulu, vous pouvez créer un nouvel instantané.

Pour tester et procéder à une nouvelle série de réglages, affichez d'abord la photo sans réglage en cliquant sur l'instantané de départ (ou original, si vous l'avez créé), puis effectuer les réglages voulus jusqu'à la réalisation d'un autre instantané.





ÉTAPE 3

Pour comparer les différents résultats, il suffira de cliquer sur le nom de l'instantané. Quand vous aurez choisi celui qui vous convient, enregistrez le document.

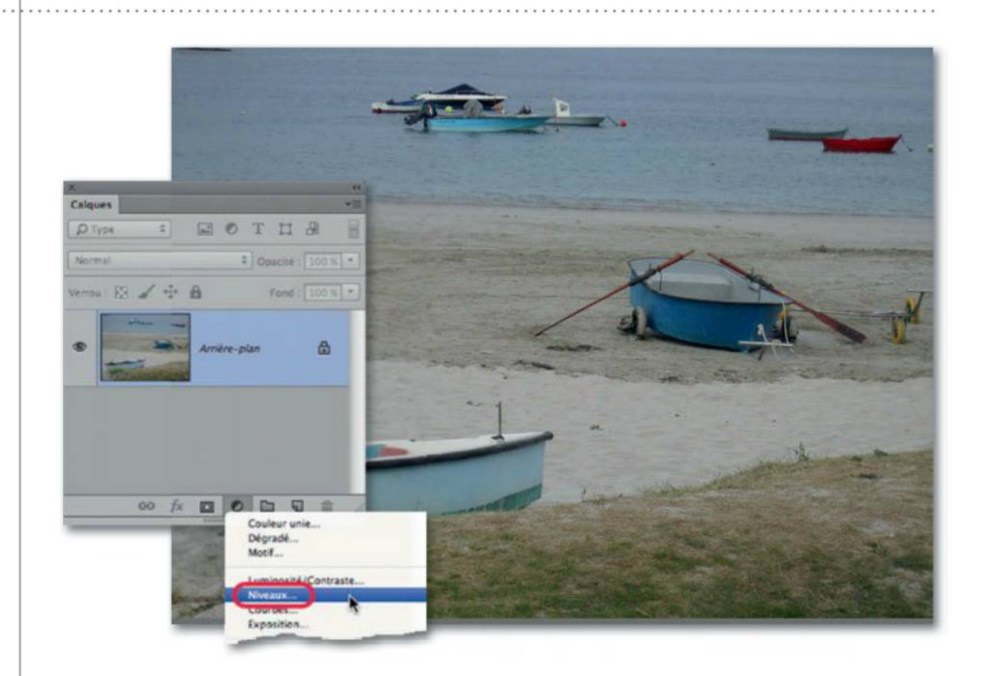
Gardez à l'esprit que les instantanés ne sont pas enregistrés avec le document (ils seront perdus à la fermeture). En revanche, le bouton du bas du panneau **Historique** permet de convertir l'instantané affiché en nouveau document si vous souhaitez conserver une version.

Équilibrer une photo en ajustant les noirs et les blancs

Quand une image est terne, l'un des premiers réglages consiste à définir ses tons extrêmes, c'est-à-dire le noir et le blanc, de manière que les autres tons se redistribuent entre ces pixels noirs et ces pixels blancs.

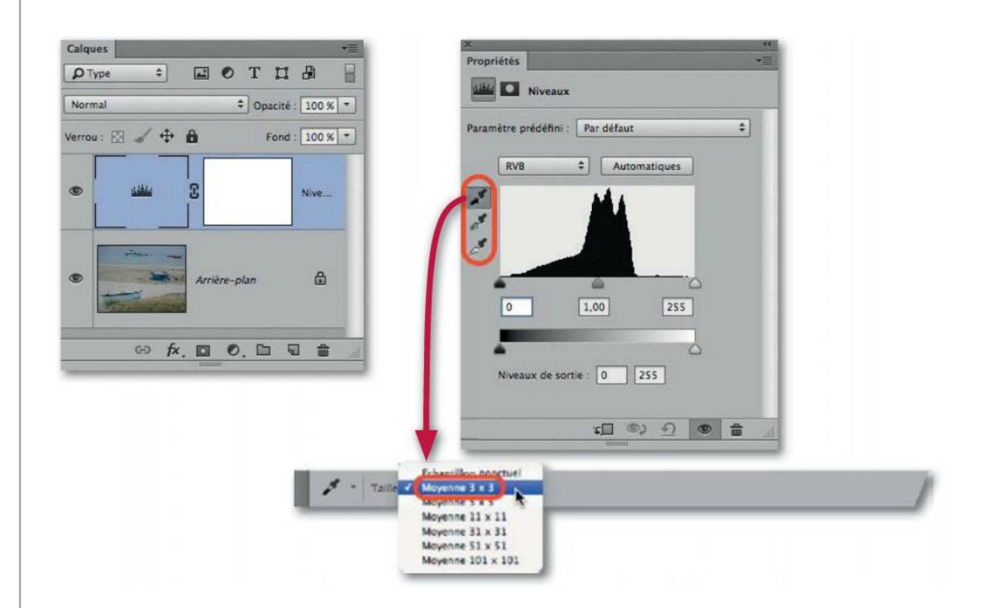
ÉTAPE 1

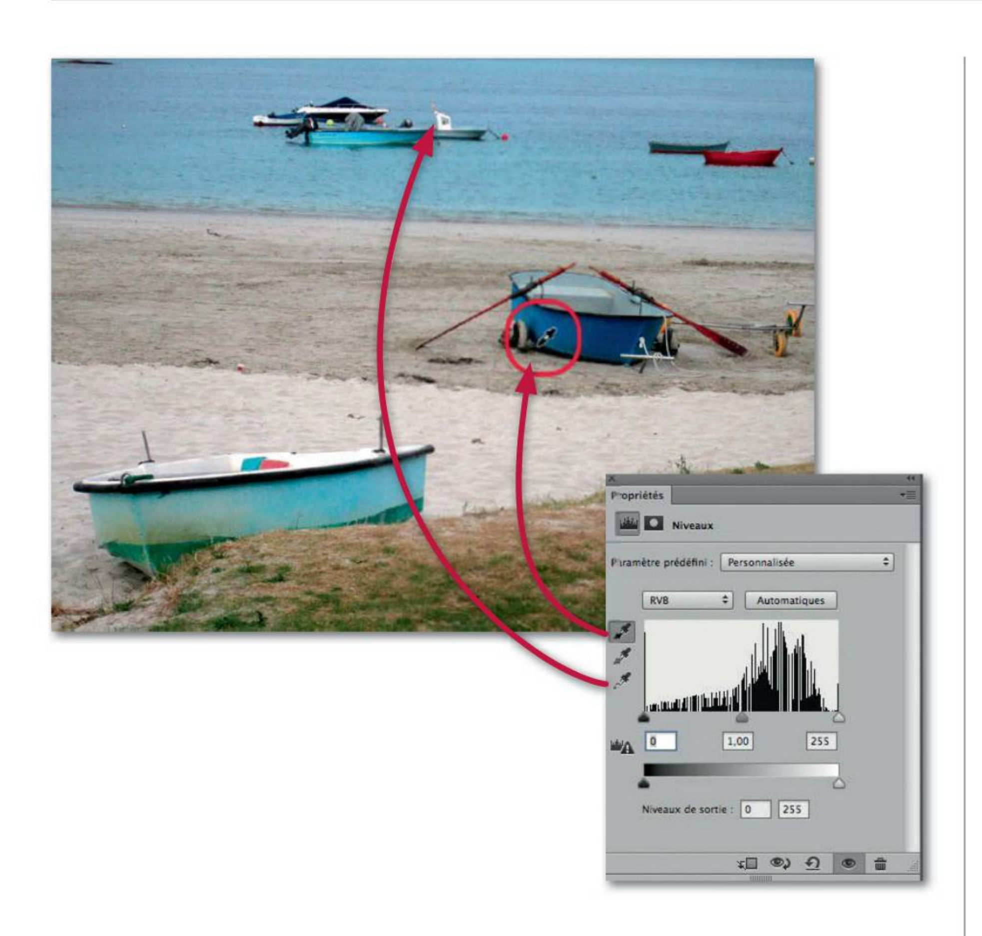
Dans la photo ci-contre, il n'y a pas réellement de pixels noirs ni de pixels blancs (tons extrêmes), nous allons les définir pour imposer une redistribution des autres tons entre ces tons extrêmes. Pour réaliser cette opération, ajoutez un calque de réglage de type **Niveaux** par le menu local affiché par clic sur l'icône situées en bas du panneau **Calques**.



ÉTAPE 2

Quand le calque de réglage est ajouté, le panneau **Propriétés** affiche les paramètres du réglage. À gauche de l'histogramme, on dispose de trois pipettes (la noire et la blanche seront utilisées pour paramétrer le réglage qui nous intéresse). Quand on sélectionne une pipette, le panneau **Options** de l'outil affiche un menu local **Taille** qui permet de régler l'étendue du prélèvement. Par défaut, la taille est sur **Échantillon ponctuel** (soit 1 px × 1 px) ; choisissez **Moyenne 3 × 3** pour que l'échantillonnage soit plus large et donc plus représentatif de la zone échantillonnée.

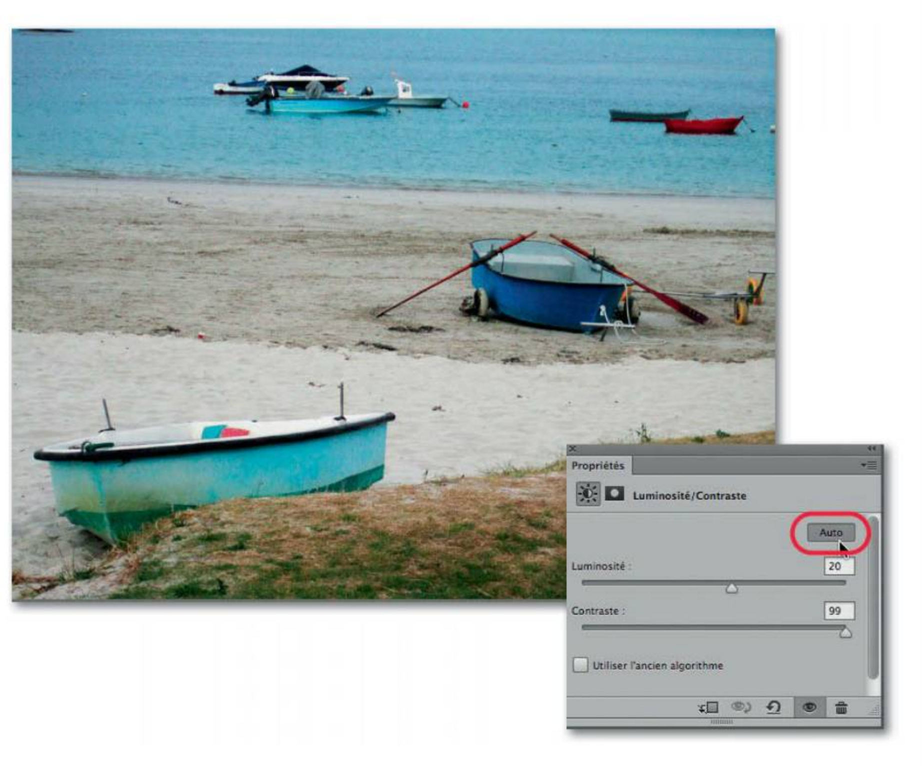




ÉTAPE 3

Pour régler l'image et définir les tons extrêmes, à l'aide de la pipette blanche, puis de la pipette noire (l'ordre n'a pas d'importance), cliquez sur ce qui pour vous doit être blanc (en évitant les reflets de lumière) ou noir : l'histogramme sera redistribué et les tonalités de l'image apparaîtront plus équilibrées.

> **ASTUCE** *En cas de difficultés à positionner les tons les plus foncés (ou les plus clairs), enfoncez la touche ⌥ [Alt] et, sous l'histogramme, glissez le curseur noir (ou le curseur blanc), les pixels les plus sombres sont les premiers à devenir noirs (ou blancs, pour les plus clairs).*



ÉTAPE 4

Il existe une alternative (plus rapide), qui, avec certaines images, donnera des résultats intéressants (différents d'une version à l'autre de Photoshop du fait de l'amélioration de certains algorithmes de traitement).

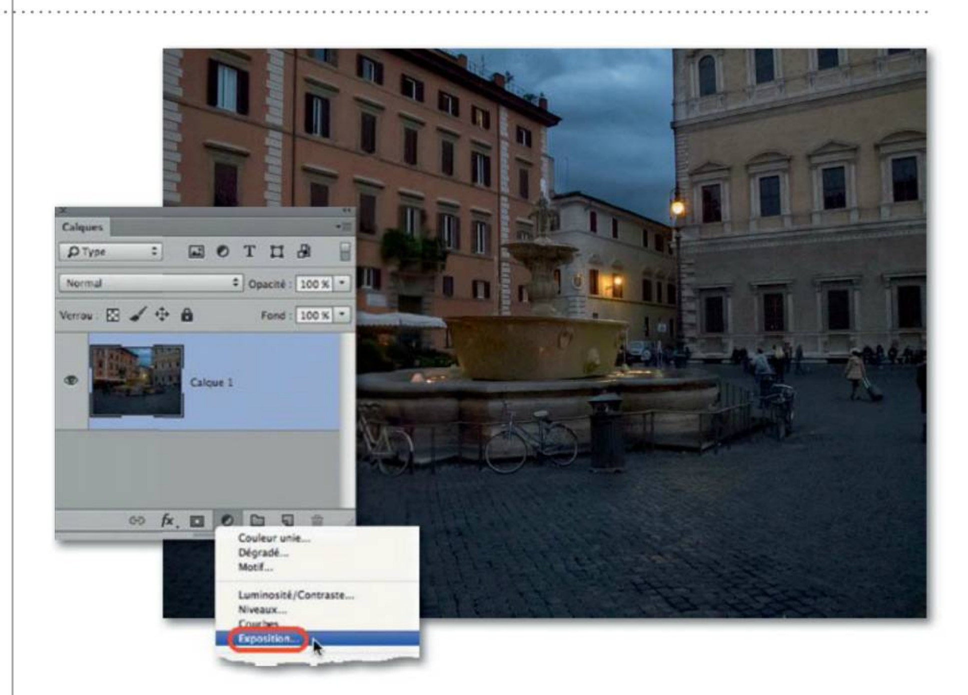
Il s'agit d'ajouter un calque de réglage de type **Luminosité/Contraste**, puis de cliquer sur le bouton **Auto** de son panneau **Propriétés** (ici aussi les tons sont redistribués entre les extrêmes).

Améliorer l'exposition d'une photo sombre

Lors de la prise de vue, si les conditions de luminosité sont insuffisantes, il n'est pas toujours possible d'utiliser un flash ; de plus, si un réglage ISO de l'APN n'a pas été réalisé pour pallier le problème, l'image apparaîtra sombre. Photoshop propose quelques méthodes pour éclaircir la photo et améliorer l'exposition ; nous allons en voir une dans cet atelier.

ÉTAPE 1

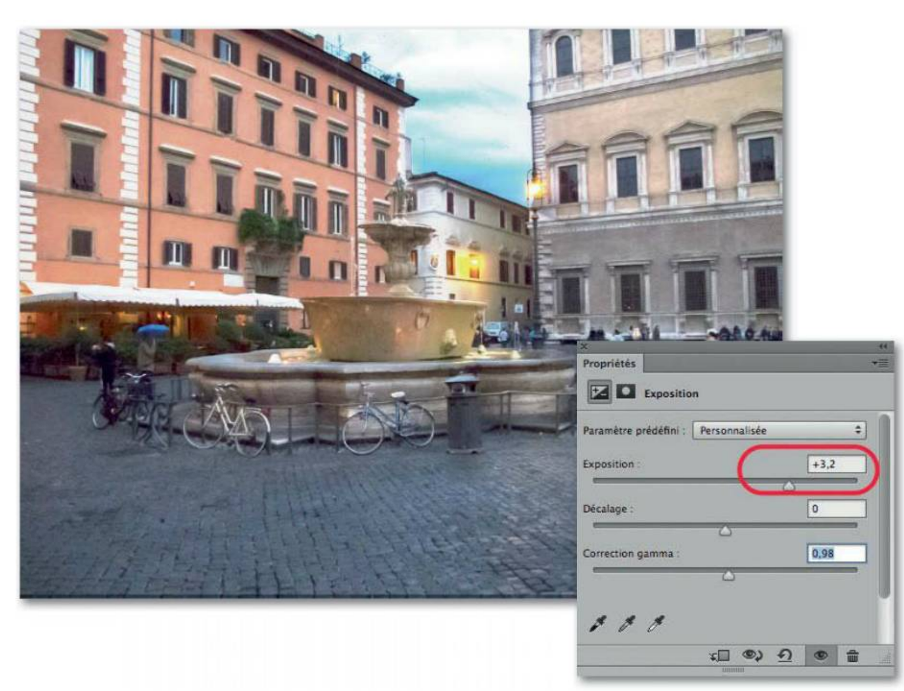
La photo ci-contre est sombre dans son ensemble et nécessite une correction de son exposition. Pour l'améliorer, dans le panneau **Calques** ajoutez un calque de réglage de type **Exposition** par le menu local affiché par clic sur l'icône situé en bas du panneau.



ÉTAPE 2

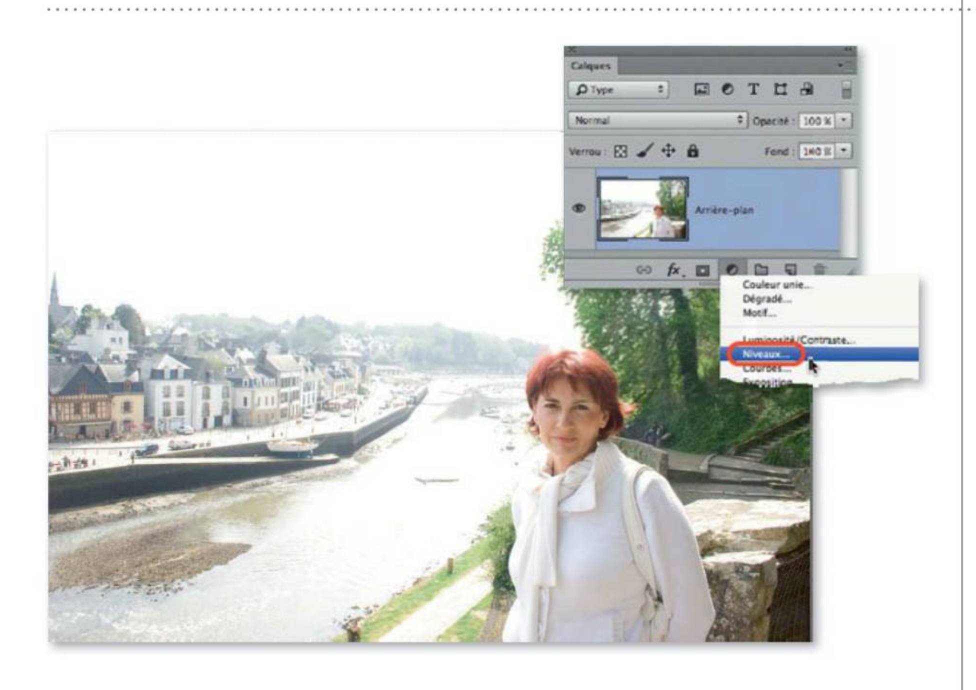
Quand le calque de réglage est ajouté, le panneau **Propriétés** montre les paramètres du réglage. Glissez le curseur **Exposition** vers la droite pour améliorer l'aspect de l'image (comme on aurait pu le faire en ouvrant le diaphragme lors de la prise de vue). Le résultat peut être affiné en augmentant légèrement la valeur de **Correction gamma**.

Si la correction vous semble trop forte, dans la panneau **Calques**, réduisez légèrement l'opacité du calque jusqu'à obtenir l'aspect souhaité.



Améliorer l'exposition d'une photo surexposée

Si lors de la prise de vue, l'ouverture du diaphragme est trop importante ou le temps d'obturation trop lent, l'image apparaîtra trop claire. Photoshop propose quelques méthodes pour assombrir la photo et améliorer l'exposition, nous allons voir une possibilité.



ÉTAPE 1

La photo ci-contre manque de détails dans les zones de hautes lumières ; elle est claire dans son ensemble et nécessite une correction de son exposition. Pour cela, dans le panneau **Calques** ajoutez un calque de réglage de type **Niveaux** par le menu local affiché par clic sur l'icône situées en bas du panneau.



ÉTAPE 2

Quand le calque est ajouté, le panneau **Propriétés** montre les paramètres de **Niveaux**. Pour améliorer l'aspect de l'image, glissez vers la droite le curseur **Gris** ou **gamma** (un glissement vers la gauche aurait l'effet inverse) et plus légèrement le curseur **Noir** (pour agir sur les tons foncés). Avec ces réglages, certaines parties deviennent trop sombres, mais nous allons éditer le masque de fusion associé au calque de réglage pour récupérer les détails perdus dans ces zones d'ombre.

ÉTAPE 3

Pour éditer le masque, effecuez les opérations suivantes.

1 Dans le panneau **Calques**, cliquez sur la vignette du masque pour l'activer.

2 Activez l'outil **Pinceau**. Tapez la lettre D, puis X pour peindre avec le noir, mais pour ne couvrir que progressivement, dans le panneau **Options** de l'outil, réduisez l'opacité (20 à 30 %).

3 Réglez la taille de l'outil par glissement sur l'image (avec ctrl ⌥ [Alt clic droit]), verticalement pour la dureté et horizontalement pour la largeur.

4 Glissez l'outil une ou plusieurs fois sur les zones sombres là où le réglage doit être moins fort.

Dans le panneau **Propriétés**, réduisez la densité du masque et augmentez le contour progressif pour adoucir les transitions.



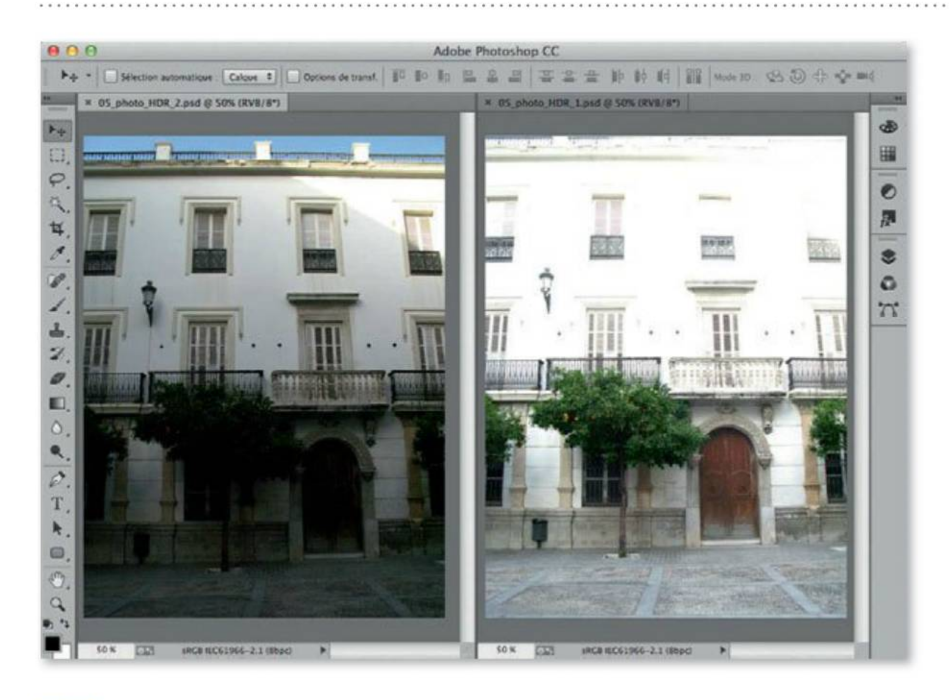
ÉTAPE 4

Dernière étape, pour affiner le réglage, vous pouvez réduire l'opacité du calque de réglage dans le panneau **Calques**.



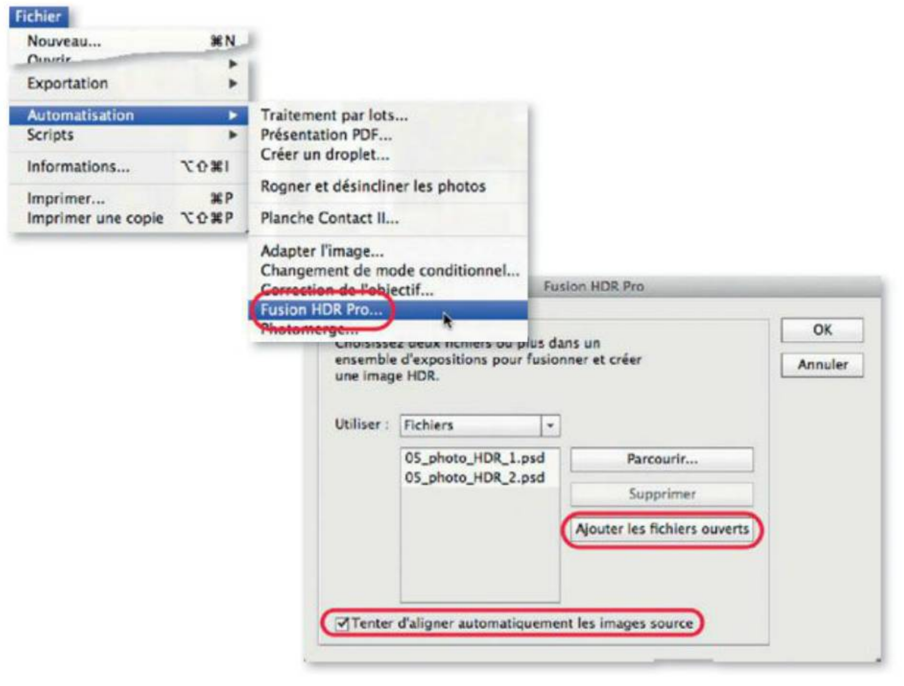
Améliorer l'exposition par traitement HDR

Lors de la prise de vue, il est parfois difficile de régler le diaphragme et/ou la vitesse pour que les tons clairs et foncés soient tous deux correctement exposés. Dans ce cas, prenez deux clichés : le premier avec les zones de hautes lumières correctement détaillées et les ombres trop foncées, et le second, avec les ombres détaillées mais les tons clairs surexposés. Photoshop dispose d'une fonction pour mixer ces deux photos (il pourrait y en avoir davantage) en une seule qui conservera « le meilleur » des deux.



ÉTAPE 1

Ci-contre, on a ouvert dans Photoshop deux photos (on les a affichées côte à côte, menu **Fenêtre/ Réorganiser**) : celle de gauche montre des détails dans les zones claires, mais les ombres sont bouchées ; inversement, celle de droite est détaillée dans les ombres mais brûlée dans les hautes lumières.



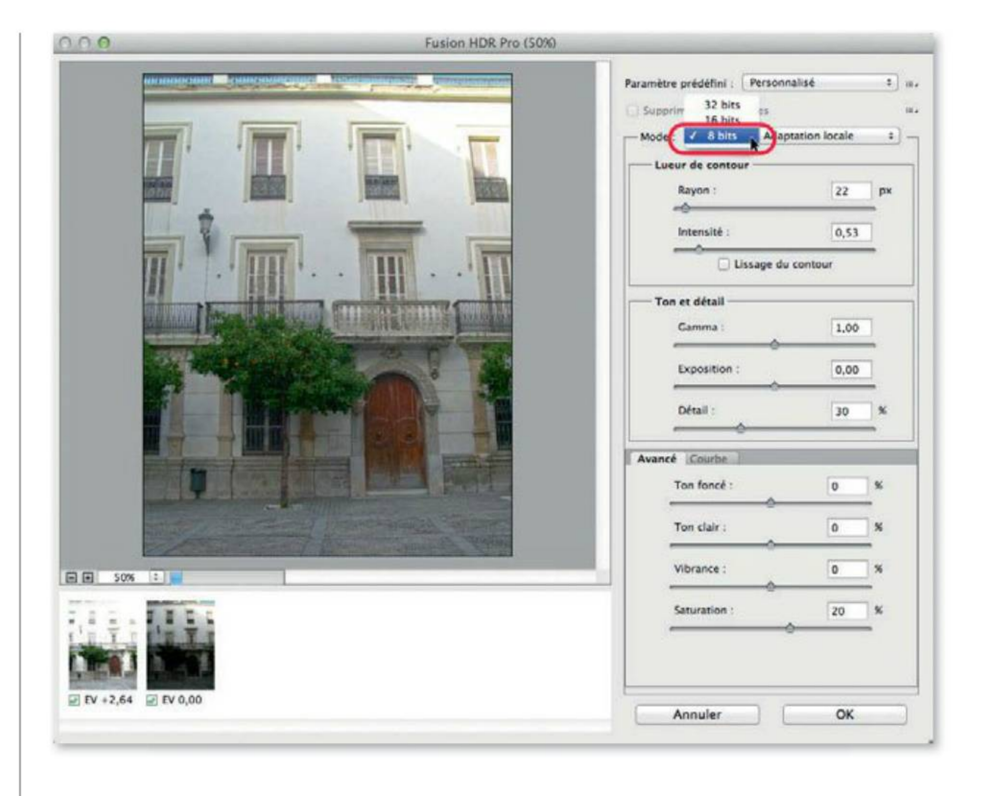
ÉTAPE 2

Pour mixer les photos ouvertes en un seul fichier dans le menu **Fichier**, choisissez **Automatisation**, puis **Fusion HDR Pro…**

Une première fenêtre permet de sélectionner les fichiers à fusionner. Dans notre cas, il suffit de cliquer **Ajouter les fichiers ouverts**. Une option, située en bas à gauche, permet d'aligner les images, ce qui est indispensable si elles n'ont pas été prises en plaçant l'APN sur un trépied. En validant, Photoshop lance la fusion et ouvre une nouvelle fenêtre.

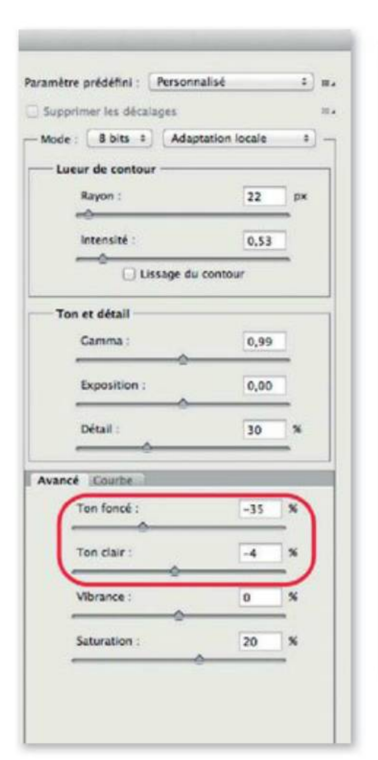
ÉTAPE 3

Dans cette fenêtre, vous pouvez traiter l'image correspondant à la fusion des fichiers sources. L'aspect des réglages dépend du mode de l'image. Sélectionnez 8 bits et agissez sur les curseurs Tons foncés, Tons clairs pour ajuster l'aspect de l'image.

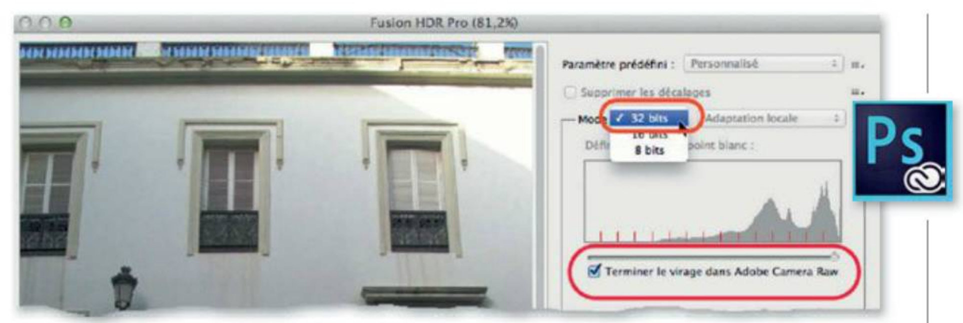


ÉTAPE 4

Ci-contre, on a légèrement ajusté les tons foncés et clairs pour obtenir ce résultat.



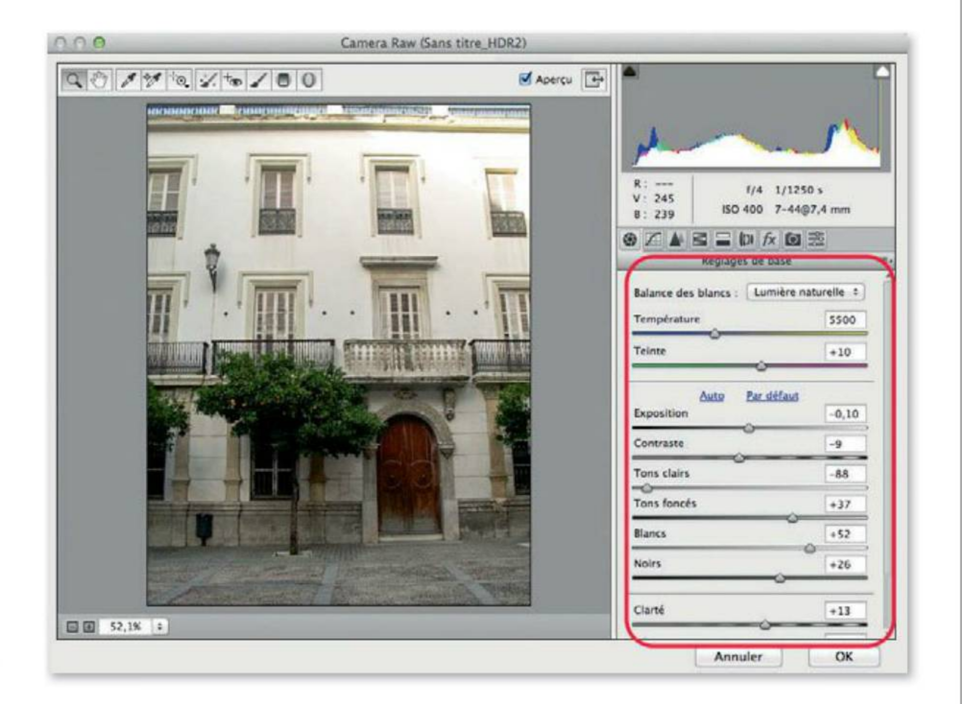




ÉTAPE 5

Au lieu de terminer le réglage dans la fenêtre **Fusion HDR Pro**, si vous travaillez avec la version CC de Photoshop, vous pouvez le faire dans la fenêtre de Camera Raw et bénéficier de ses réglages (qui, dans ce cas, seront réversibles).

Pour cela, choisissez le mode **32 bits** (il offre une plage tonale plus grande) et vérifiez que l'option **Terminer le virage dans Adobe Camera Raw** est cochée.



ÉTAPE 6

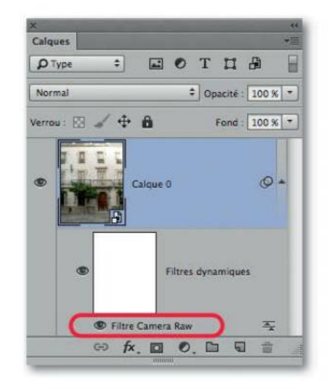
En validant, la fenêtre **Adobe Camera Raw** s'ouvre. Vous y retrouvez les réglages **Exposition**, **Tons foncés**, **Tons clairs**, etc. qui vous permettront d'affiner l'aspect de l'image fusionnée.

De plus, vous pouvez profiter des paramètres de la fenêtre pour ajuster la balance des blancs.

ÉTAPE 7

Quand l'aspect semble correct, validez le traitement Camera Raw : l'image s'affiche et le panneau **Calques** montre que ces traitements ont été appliqués sous la forme de filtre dynamique, ce qui permet un retour sur les réglages.

La photo est toujours en 32 bits (comme l'indiquent les chiffres **/32**, à droite du nom du document, voir ci-contre, en haut à droite). Selon l'utilisation, il faudra la convertir en 8 bits par la commande du menu **Image**/**Mode**. Lors de cette conversion, une fenêtre s'affiche (voir ci-contre), il faut choisir **Ne pas fusionner** pour conserver le caractère dynamique du filtre Camera Raw.







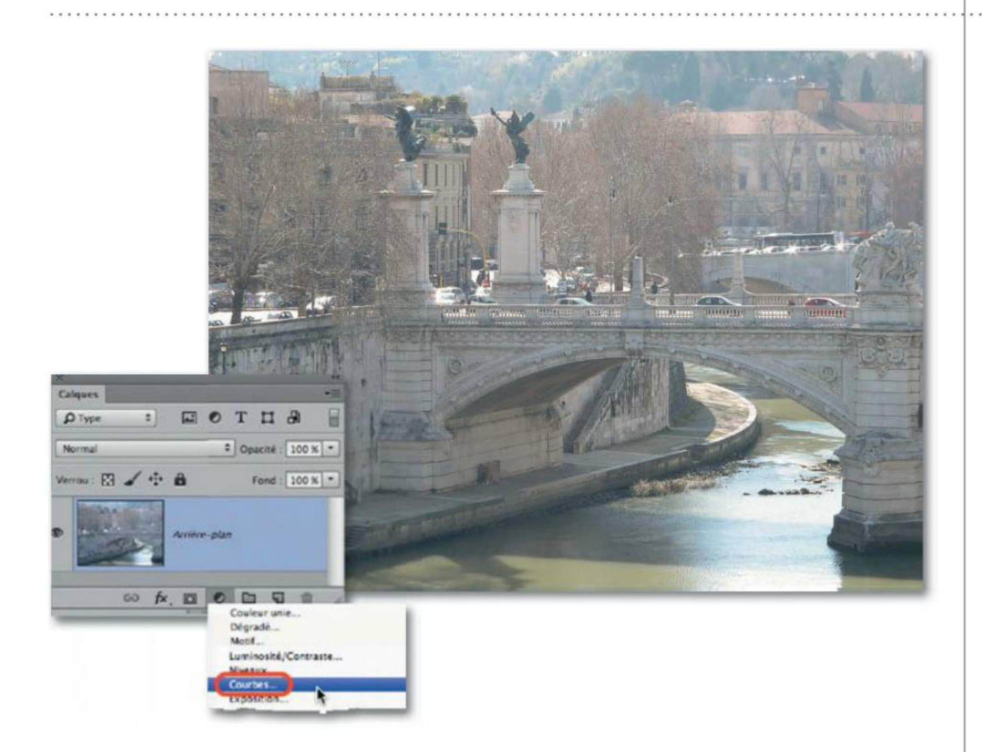
Avant.



Après.

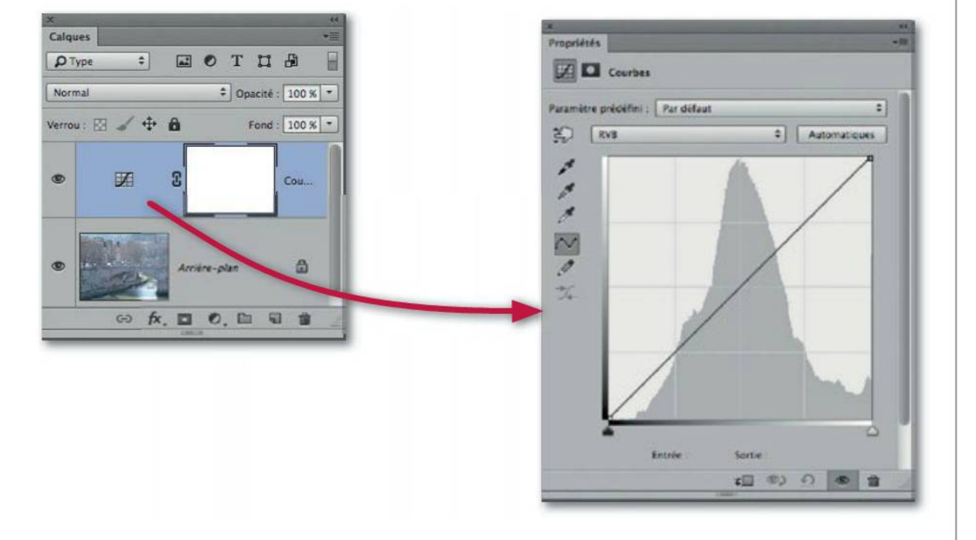
Corriger le contraste

Certaines photos sont parfois ternes. Selon leur composition, un paramétrage du point blanc et du point noir (voir page 164) peut suffir à régler le problème. Nous allons voir une autre technique qui permet, à l'aide d'un calque de réglage de type ***Courbes****, de modifier le contraste et la luminosité d'une image.*



ÉTAPE 1

La photo ci-contre est plutôt terne. Elle manque de contraste, ses zones de lumière ont besoin d'être éclaircies et celles d'ombre d'être assombries. Pour réaliser ce traitement dans le panneau **Calques**, choisissez le réglage de type **Courbes**.

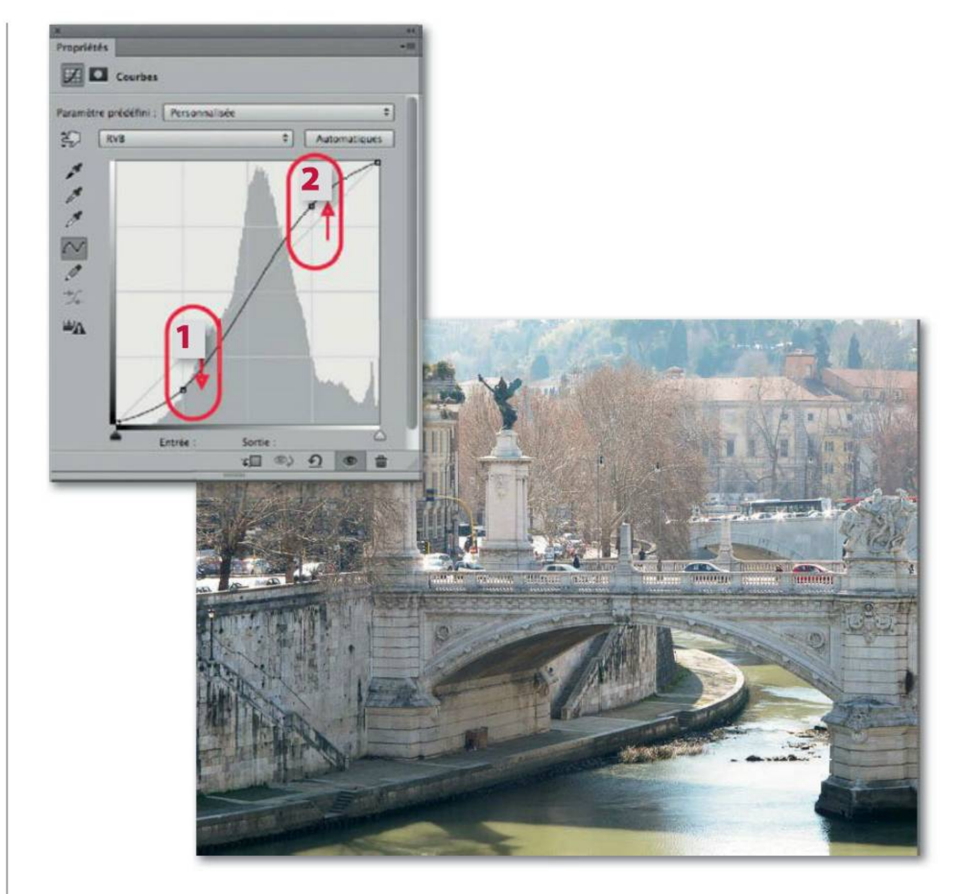


ÉTAPE 2

Dès que le calque **Courbes** est ajouté, le panneau **Propriétés** montre les paramètres du réglage. On voit une courbe (droite oblique) placée sur l'histogramme de l'image. C'est en manipulant cette courbe que l'on corrige l'image.

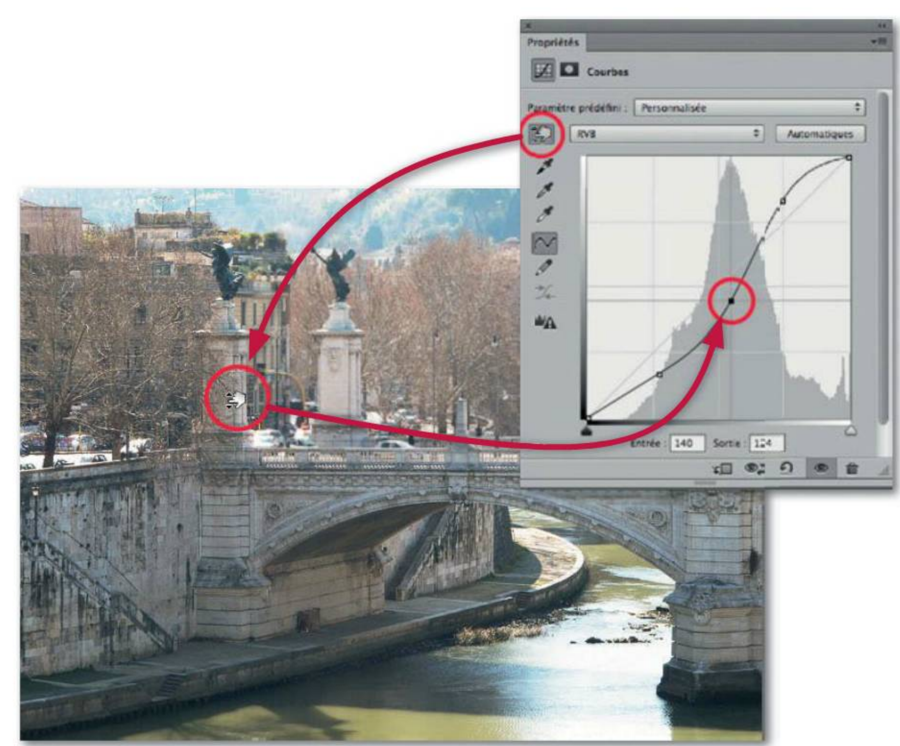
ÉTAPE 3

Pour améliorer le contraste, il faut donner à la courbe une forme en « S ». Pour cela, placez un premier point (**1**) sur le quart inférieur de la droite, puis descendez-le (par glissement ou avec les touches fléchées du clavier) ; sur le quart supérieur de la courbe qui s'est incurvée, placez un second point (**2**) que vous allez monter.



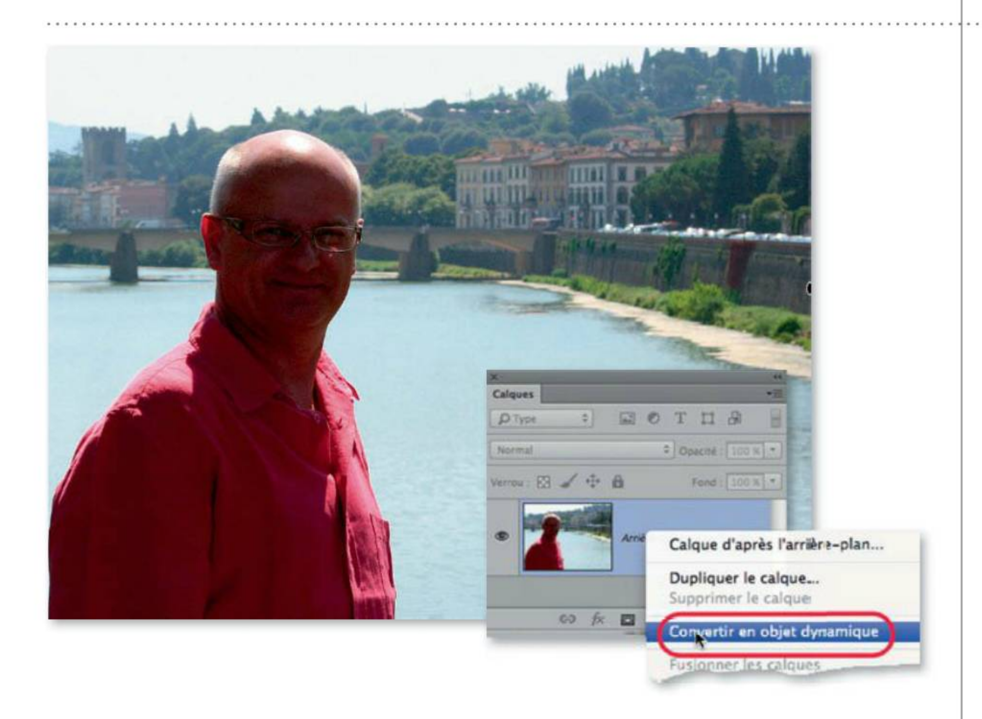
ÉTAPE 4

Si une zone de l'image apparaît trop foncée (ou trop claire), vous pouvez la corriger en activant l'outil **Réglage ciblé par sélection automatique** () du panneau **Propriétés**. Celui-ci prend l'aspect d'une pipette sur l'image et devient lorsqu'il y est glissé : un point est alors ajouté sur la courbe et un glissement de l'outil vers le haut éclaircit l'image, à l'inverse, un glissement vers le bas l'assombrit. Dans les deux cas, gardez à l'esprit que l'effet s'appliquera sur tous les pixels de même tonalité que ceux ciblés lors du positionnement de l'outil. Vous pouvez recommencer l'opération sur d'autres zones à corriger.



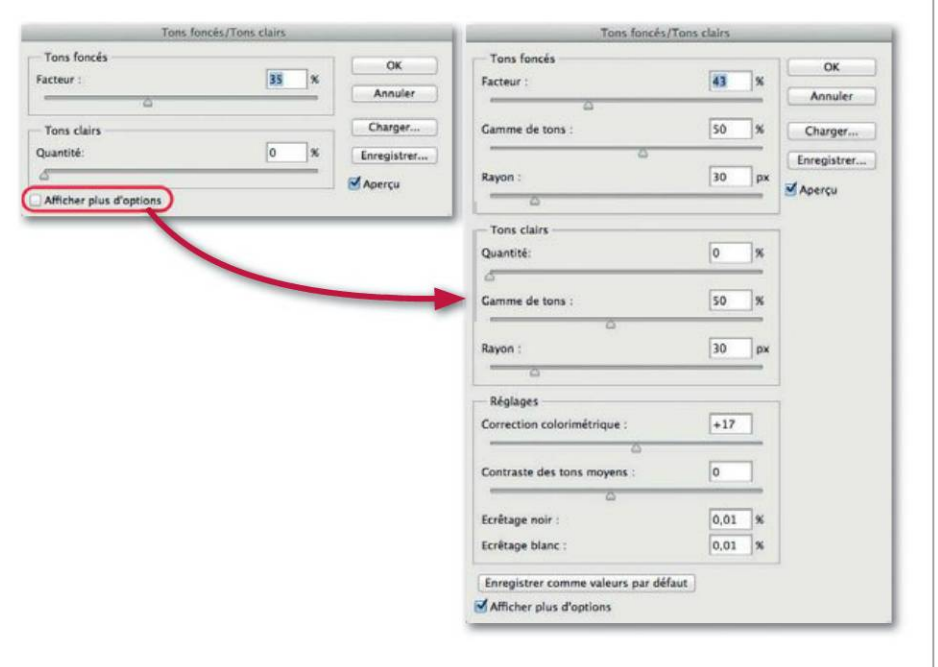
Déboucher les ombres

Avec les photos en contre-jour ou comportant un sujet au premier plan trop faiblement éclairé par rapport à l'arrière-plan, il est indispensable d'éclaircir les zones de lumière faible sans toucher aux hautes lumières. On dit que l'on débouche les ombres.



ÉTAPE 1

Photoshop propose la commande **Tons foncés/Tons clairs...** (du menu **Image**/**Réglages**) pour déboucher les ombres. Cette commande peut fonctionner de manière dynamique ; pour cela, convertissez le calque de l'image en objet dynamique par la commande du menu contextuel affiché par clic droit sur le nom du calque dans le panneau **Calques**.



ÉTAPE 2

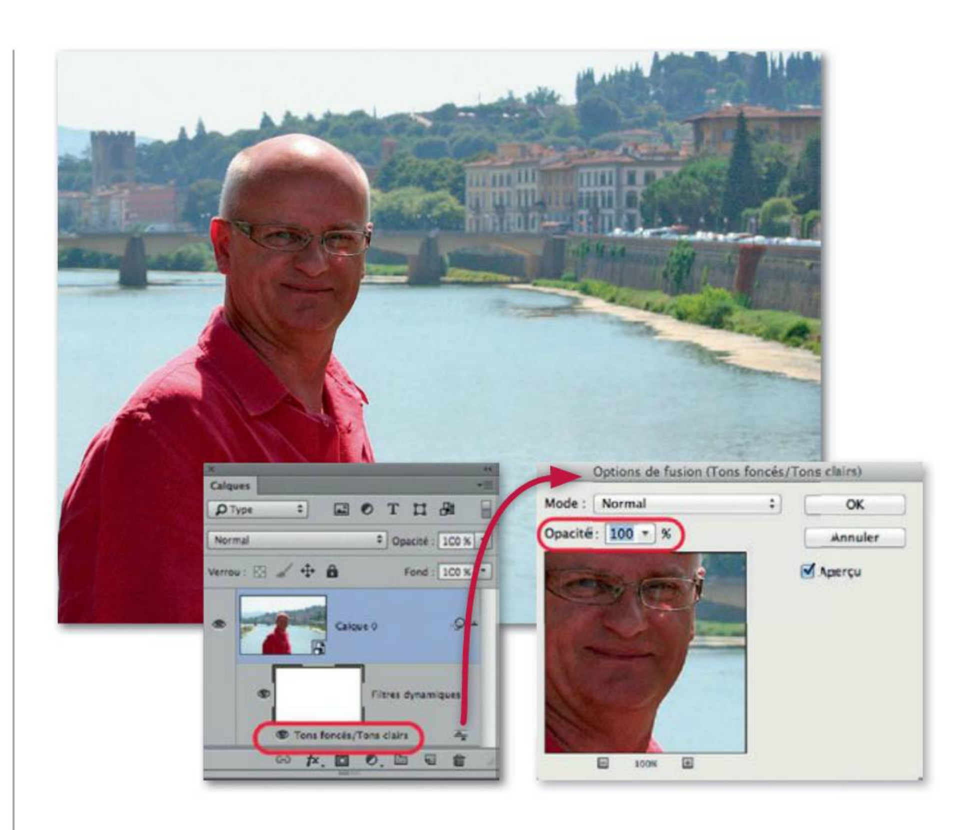
Une fois le calque converti, lancez la commande **Tons foncés/Tons clairs** : elle affiche une fenêtre qui peut être développée par l'option **Afficher plus d'options**.

La partie du haut, **Tons foncés**, permet d'éclaircir les ombres sans modifier les zones claires : elle permet de déboucher les ombres. La partie centrale, **Tons clairs**, sera éventuellement modifiée pour assombrir les zones claires et y retrouver des détails. D'autres réglages, notamment **Correction colorimétrique**, peuvent être affinés pour améliorer l'aspect de l'image.

ÉTAPE 3

Quand l'image a l'aspect voulu, la commande peut être validée. Le panneau **Calques** montre le nom de cette commande comme si elle avait été appliquée en tant que filtre dynamique. C'est-à-dire que par double-clic sur le nom, vous accédez à nouveau à ses réglages et par double-clic sur l'icône, vous affichez ses options de fusion permettant, notamment, de réduire l'intensité de l'effet (**Opacité**).

Comme pour les filtres dynamiques, un masque de fusion est associé à la commande **Tons foncés/Tons clairs.** Il peut être partiellement rempli de noir pour atténuer l'effet sur certaines zones ; c'est l'objet de l'étape suivante.



ÉTAPE 4

Pour ce travail sur le masque de fusion, commencez par l'activer en cliquant sur sa vignette. Activez ensuite l'outil **Pinceau**, puis réglez-le (en taille, par glissement avec ctrl ⌥ [clic droit Alt]) et en opacité dans le panneau **Options**). Enfin, dessinez sur les zones à l'arrière-plan du sujet, là où la commande **Tons foncés/Tons clairs** ne doit plus agir.

Astuce *Pour faire revenir l'effet sur une zone noircie du masque, dessinez avec le blanc obtenu en tapant la lettre X (pour inverser les couleurs).*





Avant.



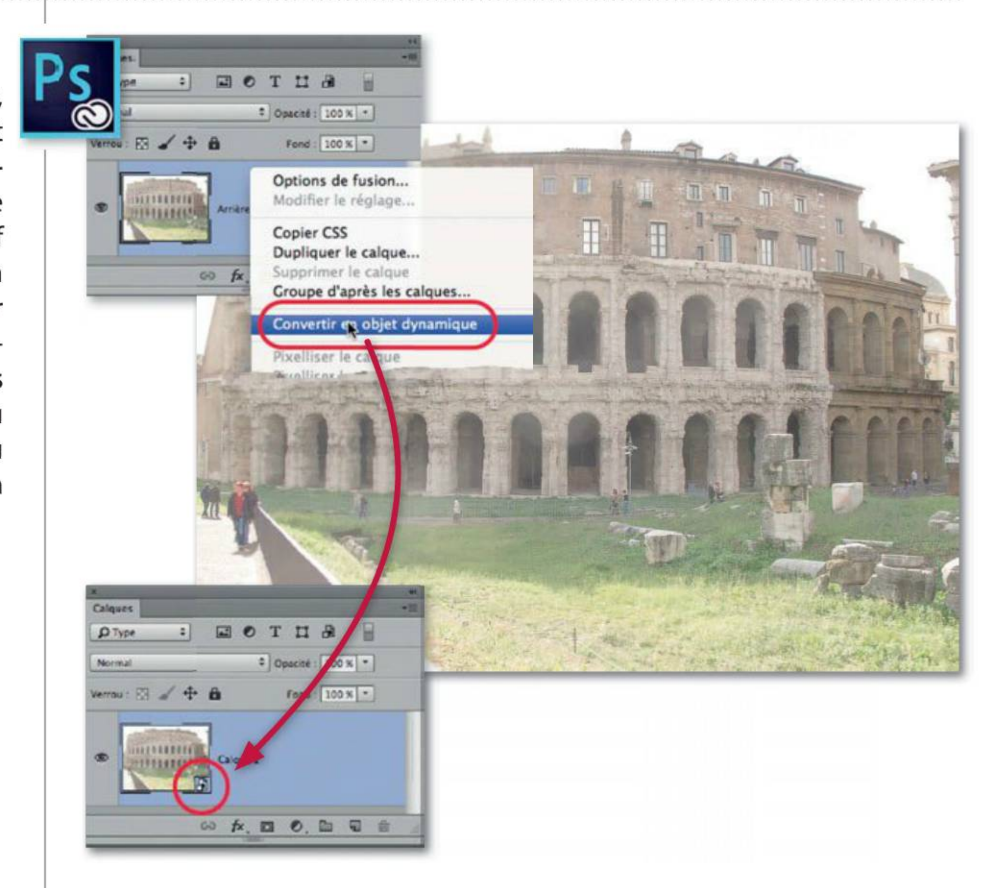
Après.

Utiliser le filtre Camera Raw (version CC)

*Comme nous avons vu dans le chapitre consacré à Camera Raw, de nombreuses fonctionnalités sont disponibles, notamment pour gérer (globalement ou non) l'exposition, le contraste, la luminosité… des images. De plus, la version CC de Photoshop permet d'accéder à ces fonctionnalités sous forme de filtre **(Filtre Camera Raw)**. Appliquée de manière dynamique, cette méthode constitue une alternative intéressante pour corriger les tonalités d'une image.*

ÉTAPE 1

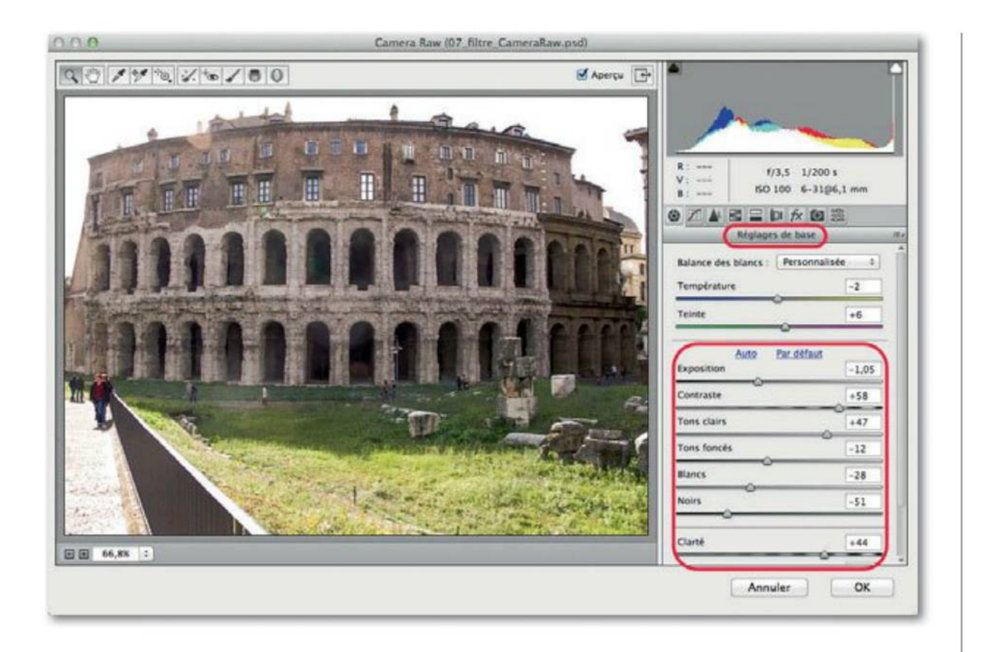
La photo ci-contre est plutôt terne, on souhaite en améliorer l'aspect en utilisant la commande **Filtre Camera Raw** du menu **Filtre**. Afin de rendre le traitement non destructif (et bénéficier éventuellement d'un masque filtrant), commencez par convertir le calque avec la commande **Convertir pour les filtres dynamiques** du menu **Filtre** ou **Convertir en objet dynamique** du menu déroulé par clic droit sur la vignette du calque.



ÉTAPE 2

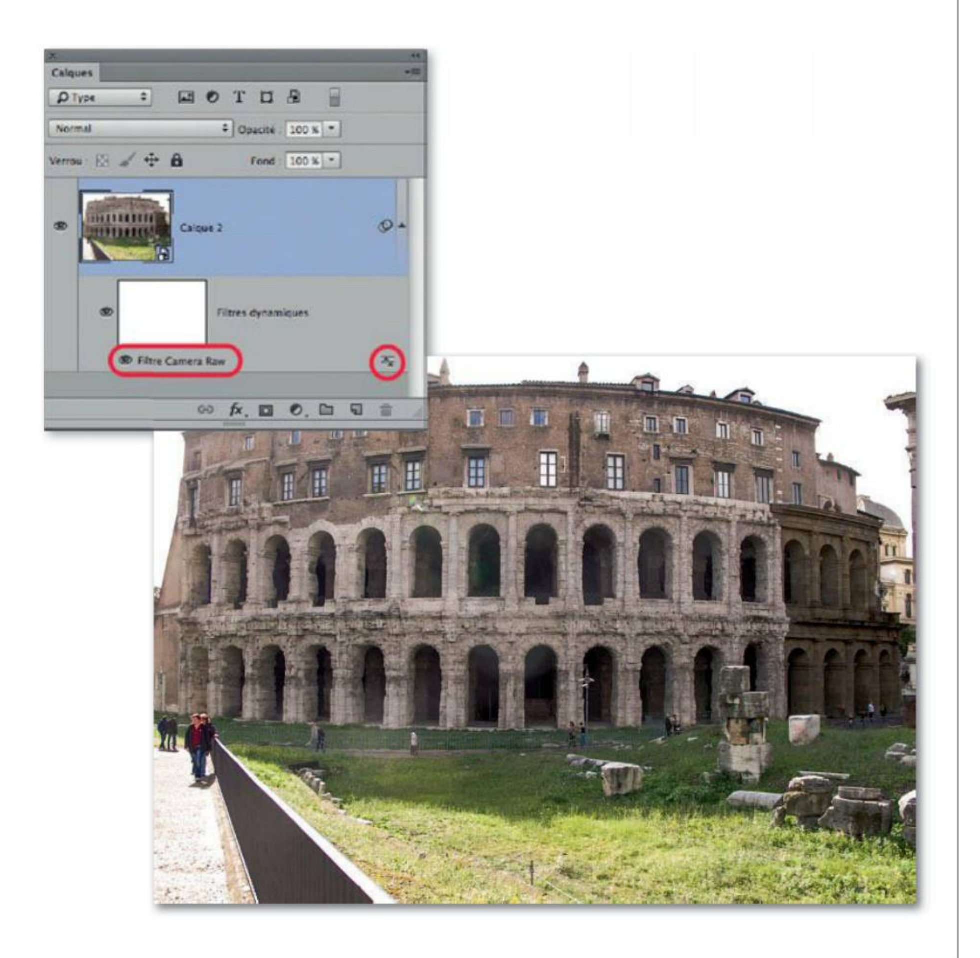
Dans le menu **Filtre**, lancez la commande **Filtre Camera Raw** pour afficher l'image dans la fenêtre de traitement du plug-in. Vous pouvez agir de façon globale ou localisée avec un outil.





ÉTAPE 3

Commençons par un traitement global : il s'obtient dans la rubrique **Réglages de base** (affichée par défaut). Glissez les différents curseurs. Par exemple, ci-contre on a réduit l'exposition, modifié le contraste et les différents tons. Pour voir « avant/après », pensez à taper la lettre P (ou cochez/décochez la case **Aperçu**).



ÉTAPE 4

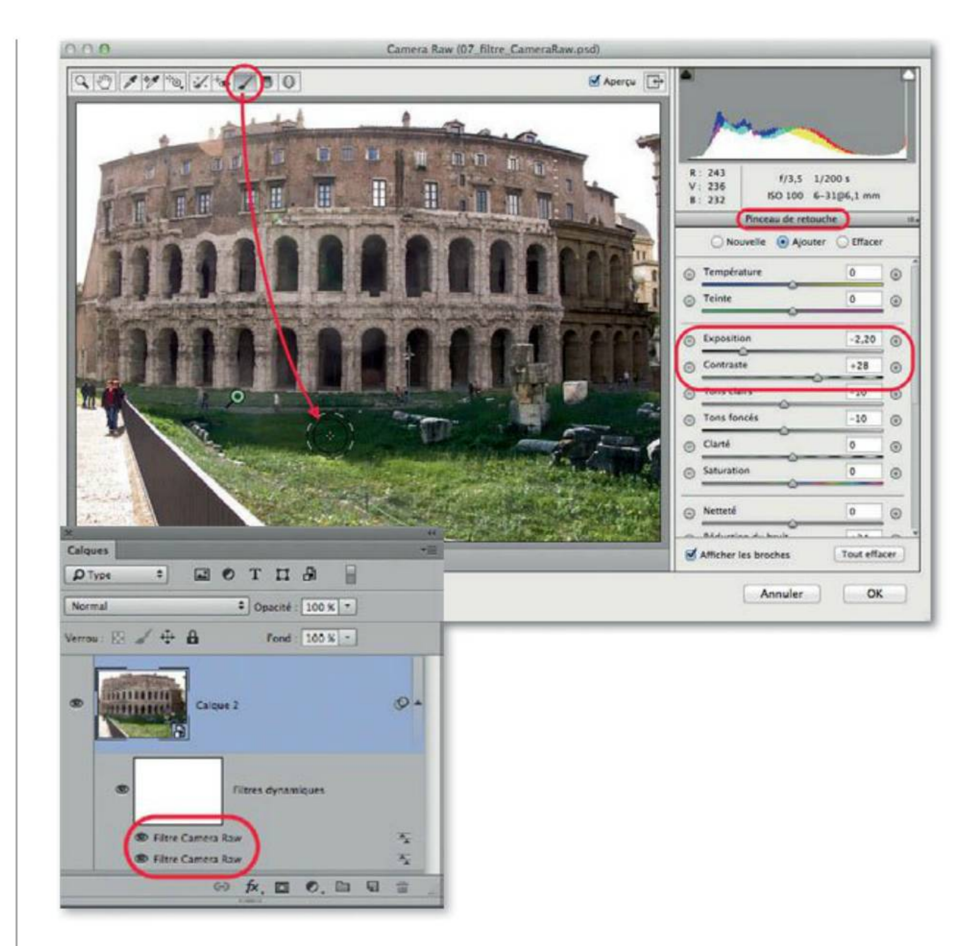
Lorsque le traitement est établi, validez le filtre. Dès que la fenêtre de Camera Raw disparaît, le panneau **Calques** affiche une vignette de masque filtrant sous celle du calque ; apparaît également le nom du filtre. Par double-clic sur ce nom, on réaffiche la fenêtre de Camera Raw afin de pouvoir l'éditer. Par double-clic sur l'icône, on accède aux options de fusion du filtre, ce qui permettra d'en atténuer l'effet **(Opacité)**.

NOTE *Pour plus de détails sur les fonctionnalités de Camera Raw, reportez-vous au chapitre qui lui est consacré (pages 25 à 91).*

ÉTAPE 5

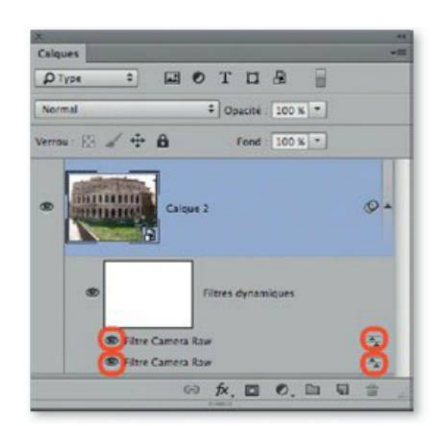
On souhaite que la partie au premier plan (comportant notamment l'herbe) soit plus sombre, nous allons donc procéder à un traitement localisé. Pour cela, lancez une seconde fois le filtre (il sera listé deux fois dans le panneau **Calques**). Dans la fenêtre du plug-in, activez l'outil **Pinceau de retouche**, définissez ses réglages dans la partie droite et glissez l'outil sur la zone à traiter (le masquage automatique limitera les débordements). Glissez l'outil avec la touche ⌥ [Alt] pour éliminer du traitement certaines zones. Il est possible, en cliquant sur **Nouvelle**, de définir un autre traitement (appelé broche) sur une autre zone.

Pour voir ou non l'effet des différentes broches, tapez la lettre P (ou cochez/décochez la case **Aperçu**).

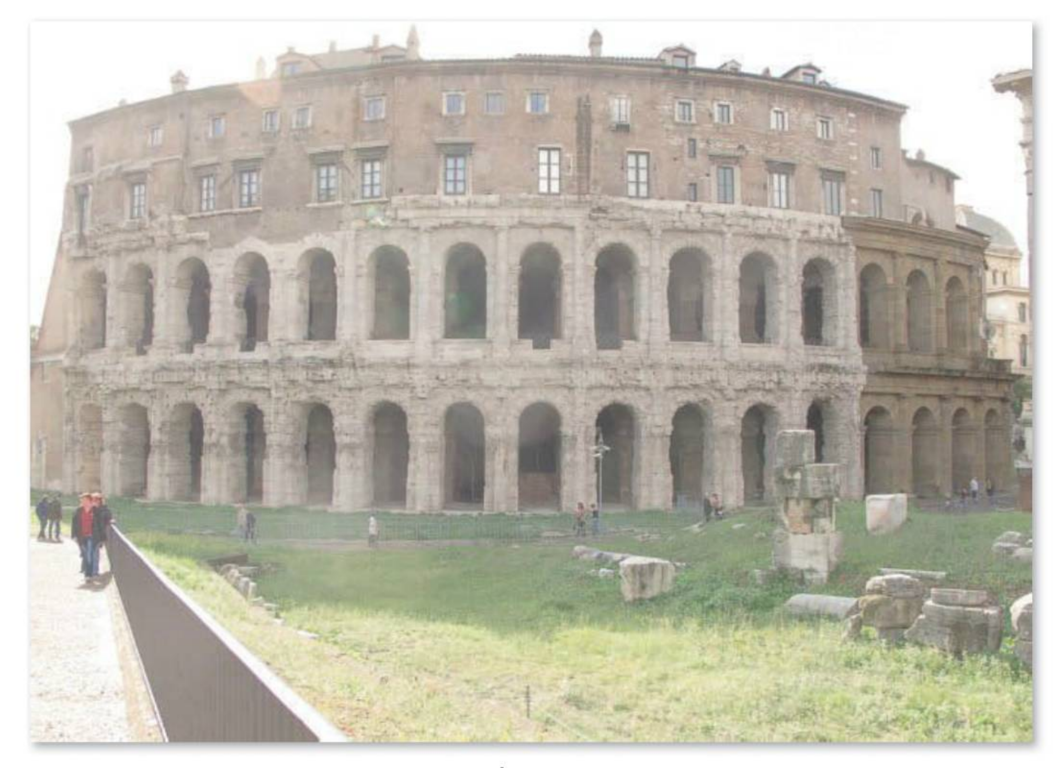


ÉTAPE 6

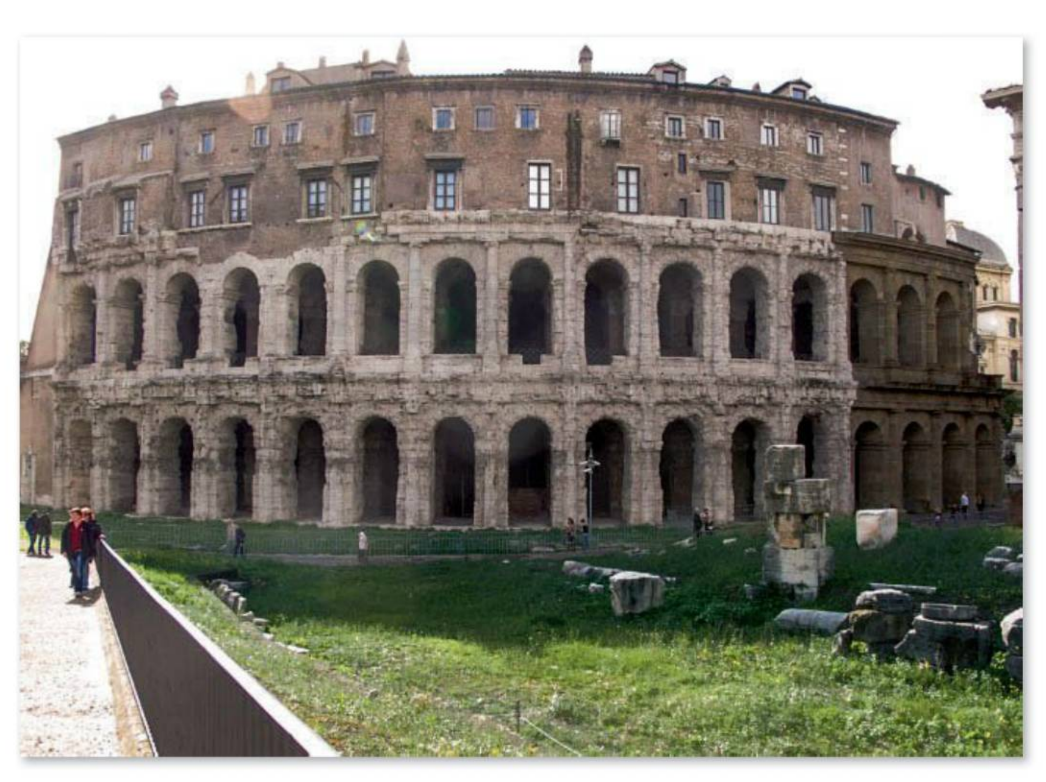
Dans notre exemple, le filtre a été appliqué deux fois. Il aurait pu n'être appliqué qu'une seule fois (il aurait été listé une seule fois ; nous verrons un exemple dans le chapitre suivant). L'avantage réside dans le fait qu'il est possible de masquer temporairement un des filtres pour voir son influence ou encore d'intervenir séparément sur ses options de fusion afin d'en réduire l'intensité.



Dans tous les cas, il n'y a qu'un seul masque filtrant. En l'éditant avec le pinceau (et la couleur noire au premier plan), on localise l'effet comme pour un calque de réglage.



Avant.



Après.



7. Corriger les couleurs

Si vous avez calibré correctement votre écran (comme précisé dans le chapitre précédent, voir page 158) et que les couleurs ne vous conviennent pas, lisez attentivement les lignes de ces ateliers : elles devraient vous permettre de résoudre quelques-uns des problèmes liés aux couleurs des images. Le premier d'entre eux concerne la présence d'une dominante qui peut affecter certaines images, mais d'autres ateliers vous indiqueront comment changer les couleurs localement, les raviver, les réchauffer, etc.

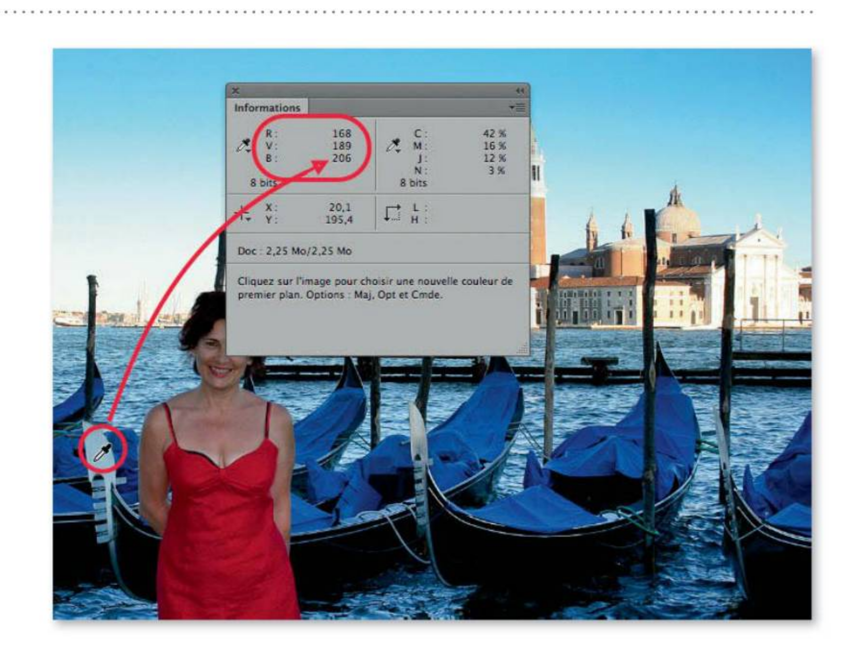
Atténuer une dominante de couleur

Ce réglage consiste à régler la balance des blancs, c'est-à-dire supprimer une dominante colorée qui provoque une légère coloration des blancs et des gris qui ne sont plus neutres. L'opération est facile à maîtriser avec Camera Raw, parfois un peu plus délicate avec Photoshop.

ÉTAPE 1

Du fait d'un mauvais réglage de la balance des blancs de l'APN ou des conditions de prise de vue, les gris d'une image peuvent ne pas apparaître neutres mais légèrement teintés. Pour supprimer cette dominante, nous allons étudier deux méthodes : la première utilise un calque de réglage de type **Niveaux**, et la seconde, un nouveau filtre de la version CC de Photoshop, il s'agit de **Filtre Camera Raw**.

La photo ci-contre affiche une dominante bleue qu'indique également le panneau **Informations** par des valeurs R, V et B différentes quand l'outil **Pipette** survole un élément qui devrait être gris.

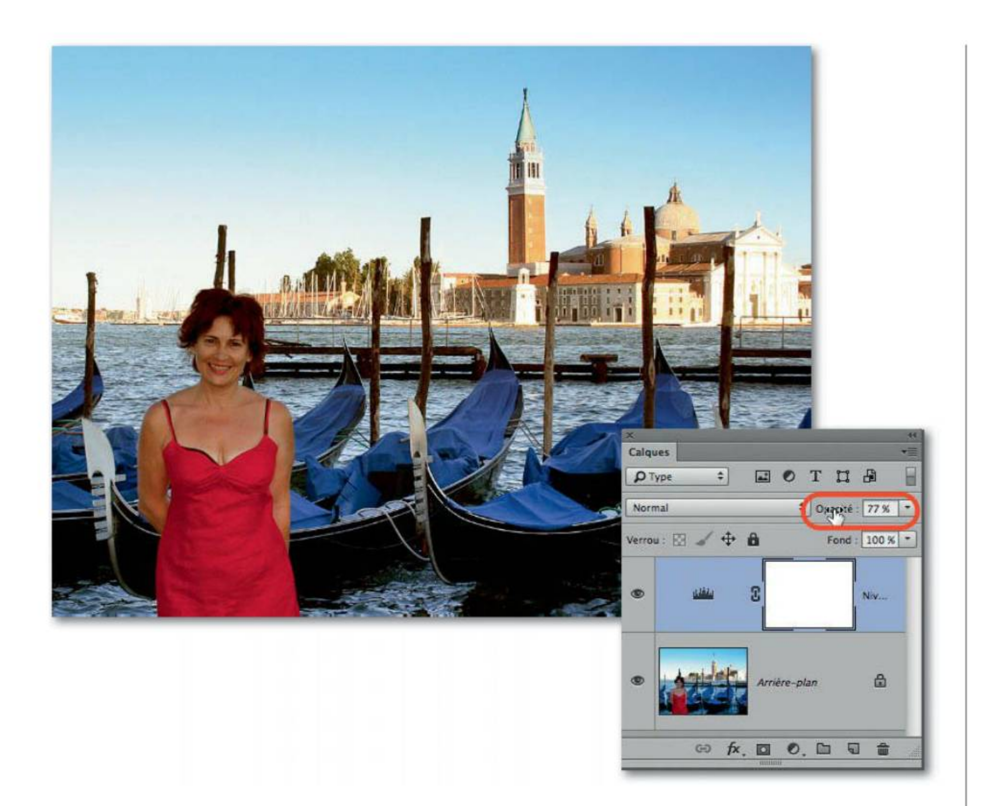


ÉTAPE 2 : Niveaux

Par l'icône du panneau **Calques**, ajoutez un calque de réglage de type **Niveaux**.

Dans le panneau **Propriétés**, activez la pipette grise (vérifiez dans le panneau **Option** que sa taille est réglée sur **Moyenne 3×3**), et cliquez sur l'élement qui devrait être gris neutre : il le devient et la photo perd sa dominante colorée. Recommencez l'opération sur un autre point si une autre dominante reste visible.





ÉTAPE 3

Si le réglage vous semble trop fort, dans la panneau **Calques**, réduisez légèrement l'opacité du calque de réglage jusqu'à obtenir l'aspect souhaité.



ÉTAPE 4 : filtre Camera Raw

Si vous utilisez la version CC de Photoshop, un filtre permet de traiter l'image dans Camera Raw. Pour cela, commencez par convertir le calque en objet dynamique par clic droit sur son nom dans le panneau **Calques** (ou par la commande du menu **Filtre**).

ÉTAPE 5

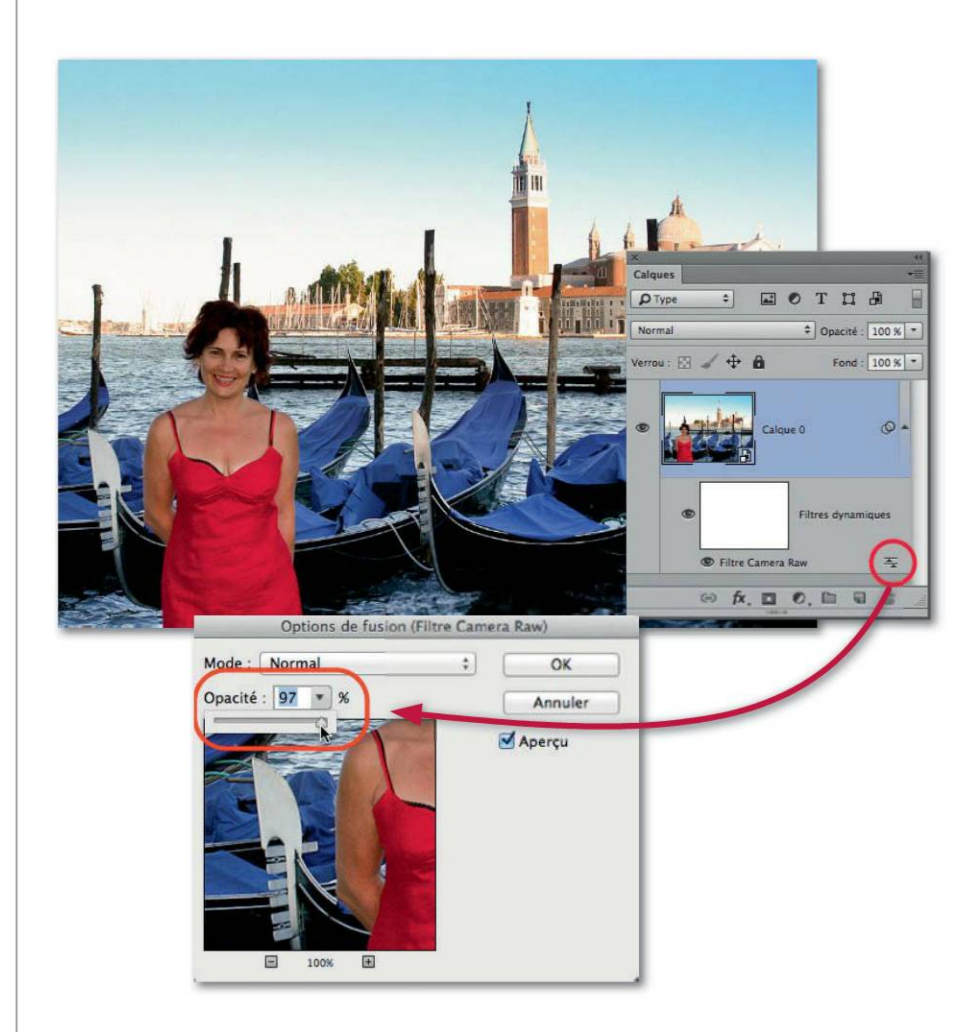
Le calque étant maintenant dynamique, lancez la commande **Filtre Camera Raw** (du menu **Filtre**) pour afficher le document dans la fenêtre de Camera Raw.

Activez l'outil **Balance des blancs** (ou tapez la lettre I) et cliquez sur une zone qui devrait être grise (vous pouvez consulter ses valeurs R, V et B sous l'histogramme). Éventuellement, ajustez les curseurs **Température** et **Teinte** de la rubrique **Balance des blancs** (à droite) pour affiner le réglage.

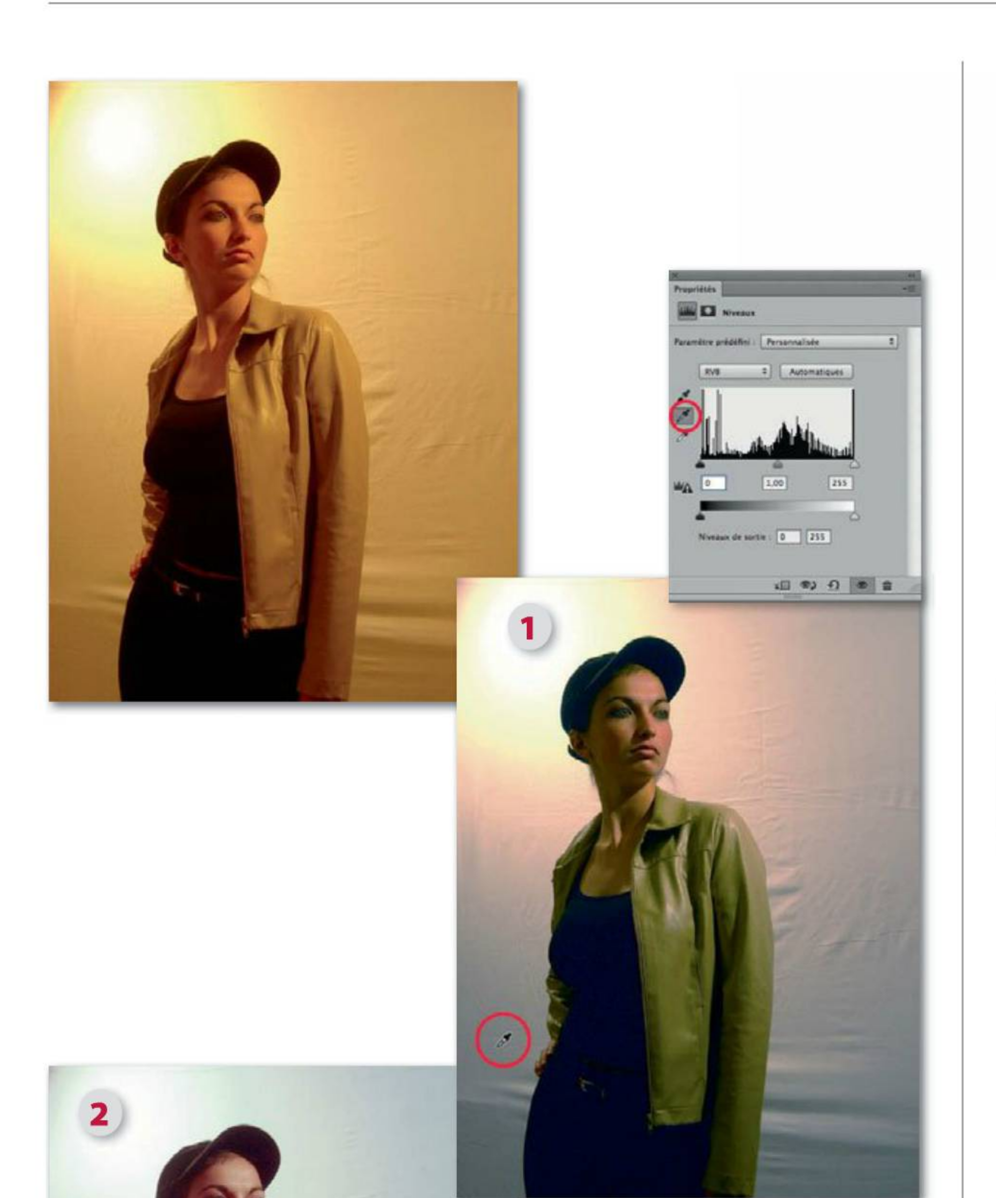


ÉTAPE 6

Une fois le filtre validé, si la correction vous semble trop forte, vous pouvez éditer à nouveau les réglages en réaffichant la fenêtre de Camera Raw par double-clic sur le nom du filtre dans le panneau **Calques** ou agir sur l'intensité du filtre en double-cliquant sur l'icône **Options de fusion du filtre** (icône) pour afficher une fenêtre qui permet d'adoucir l'effet à l'aide du curseur **Opacité**.



ASTUCE *Cette technique qui utilise une fonctionnalité de Camera Raw est intéressante car il est possible de l'appliquer à un ensemble de calques du document en convertissant cet ensemble en objet dynamique. On garde l'accès aux éléments de l'objet dynamique par double-clic sur la vignette du calque (ou selon la version de Photoshop, par le bouton d'édition du panneau **Propriétés**).*

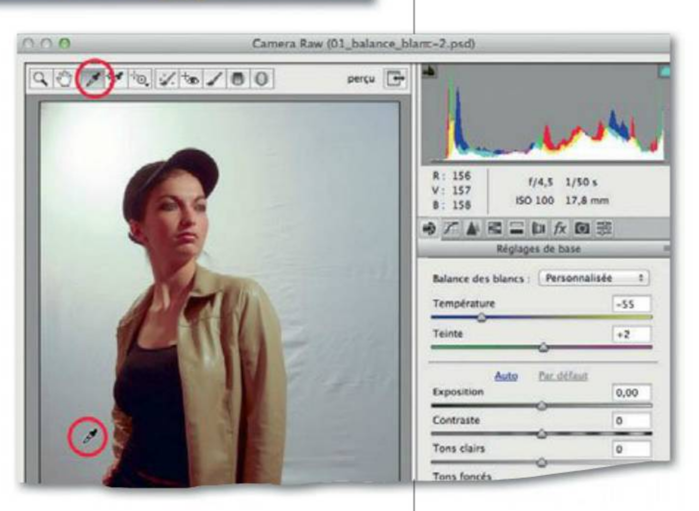


ÉTAPE 7 : Comparaison

Ici, nous allons juste comparer les résultats des deux techniques sur une photo présentant une forte dominante (liée à un mauvais réglage de la balance des blancs).

La première correction (**1**) est réalisée par un calque de réglage de type **Niveaux** et une utilisation de la pipette grise. La seconde correction (**2**) est réalisée en appliquant la commande **Filtre Camera Raw** et une utilisation de l'outil **Balance des blancs** (sensiblement sur les mêmes pixels que le réglage précédent).

> **NOTE** *Avec ce fichier d'exemple, comme il s'agissait d'un fichier au format JPEG, il aurait pu être directement ouvert dans Camera Raw.*

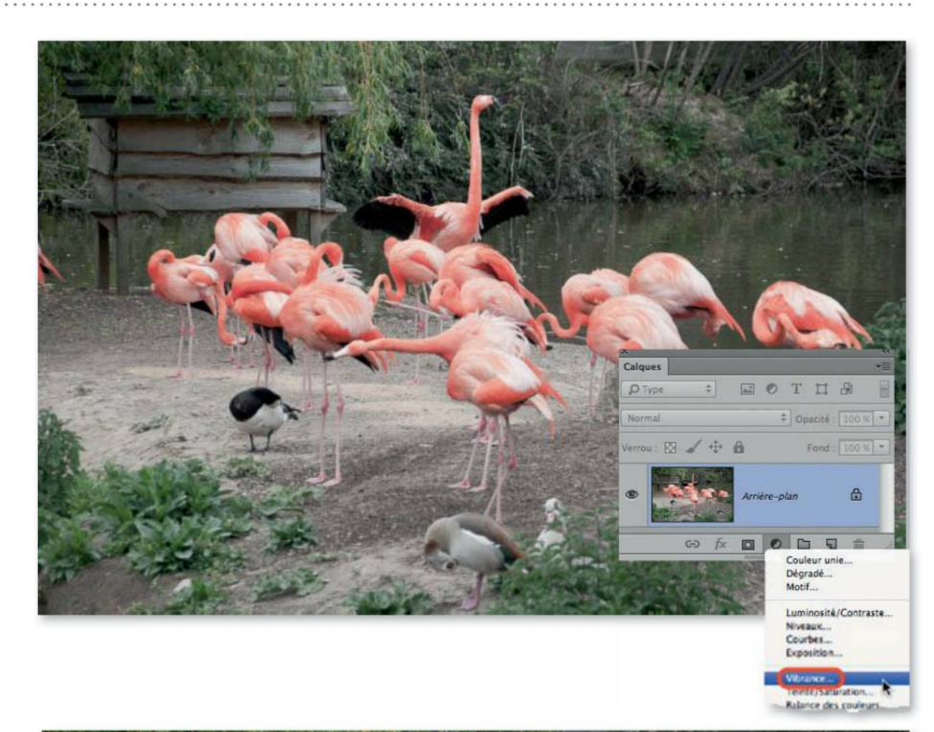


Raviver les couleurs

Dans certaines photos, les couleurs peuvent apparaître un peu ternes. Photoshop propose différentes méthodes pour donner plus de pêche à la photo en ravivant ses couleurs.

ÉTAPE 1

Dans la photo ci-contre, les couleurs sont un peu ternes et les flamants pas si roses ! Pour corriger ce manque de dynamisme des couleurs, Photoshop propose plusieurs solutions, parmi lesquelles le calque de réglage de type **Vibrance** auquel on accède par clic sur l'icône du panneau **Calques**.



ÉTAPE 2

Une fois le calque ajouté, le panneau **Propriétés** affiche deux curseurs : **Vibrance** et **Saturation**.

Lors d'une augmentation de la vibrance, l'accentuation de la saturation est inversement proportionnelle à la saturation initiale des pixels. Ainsi, les zones de forte saturation ne seront que peu modifiées afin d'éviter leur écrêtage. De plus, cette augmentation est très légèrement plus forte dans les tons froids que dans les tons chauds pour préserver davantage les tons chair.





ÉTAPE 3

Si l'effet est trop fort, il peut être réduit par l'opacité du calques. Pour une atténuation locale, activez l'outil **Pinceau** et dessinez en noir avec une opacité réduite sur le masque de fusion associé au calque de réglage.

Ci-contre, on a atténué l'effet sur les feuillages situés dans le haut de l'image. Dans le panneau **Calques**, la vignette du masque montre les zones noircies où le calque n'agit plus.

Changer la couleur localement

Dans cet atelier, nous allons voir comment changer l'aspect d'une couleur au niveau de sa teinte ou de sa saturation sans avoir à faire intervenir une sélection.

ÉTAPE 1

La photo ci-contre montre des fruits rouges (fraises, framboises…) dont on aimerait rendre les couleurs plus attractives. Ici aussi, pour changer les couleurs localement, Photoshop propose plusieurs solutions, parmi lesquelles le calque de réglage de type **Teinte/Saturation** auquel on accède par clic sur l'icône du panneau **Calques**.



ÉTAPE 2

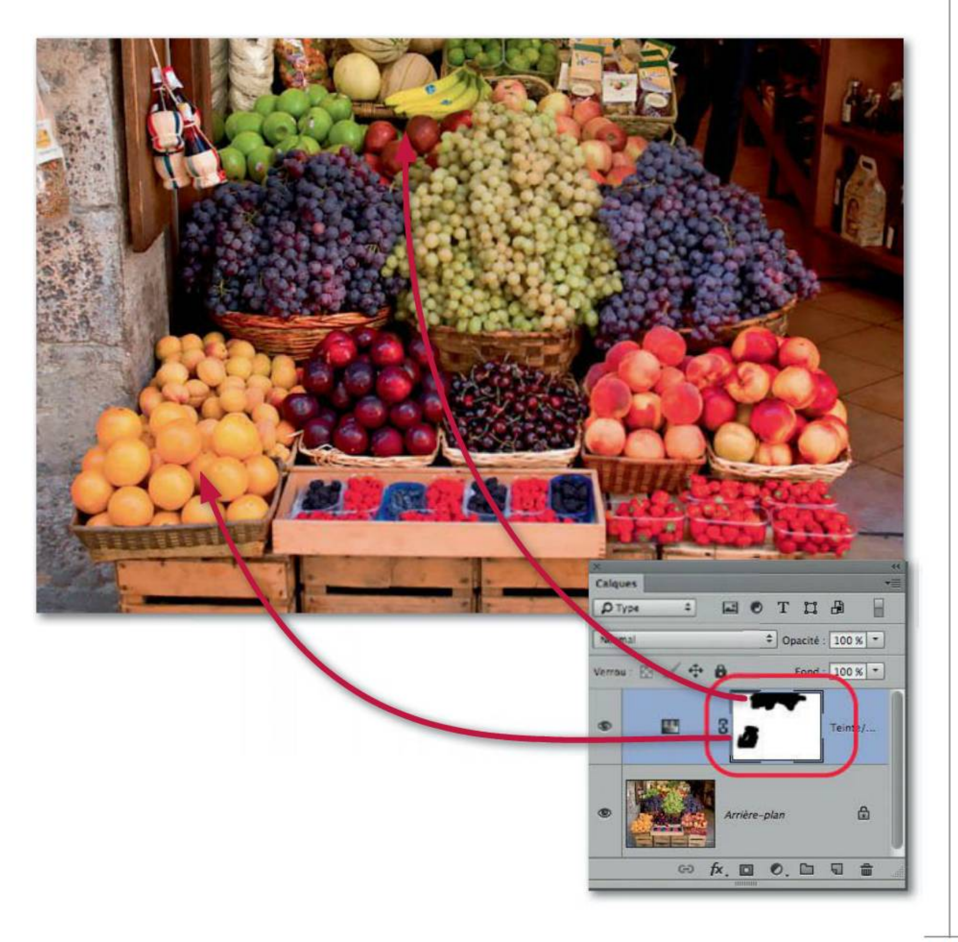
Aussitôt le calque ajouté, le panneau **Propriétés** affiche le paramétrage du réglage ainsi que l'outil **Réglage ciblé par sélection automatique** (). Activé, celui-ci prend l'aspect d'une pipette sur l'image et devient lorsqu'il y est glissé. Un glissement modifie la saturation des couleurs ciblées ; leur étendue est indiquée dans la partie basse du panneau où elle peut être modifiée en déplaçant les curseurs situés dans les bandes d'aperçu avant/après (ou en utilisant les pipettes + et –).





ÉTAPE 3

Toujours avec l'outil **Réglage ciblé par sélection automatique** (), si vous glissez en ajoutant ⌘ [Ctrl], c'est la teinte des pixels ciblés qui se trouve changée (la nouvelle teinte, visible sur l'image est également indiquée dans la partie basse du panneau).



ÉTAPE 4

Si le réglage de couleur (teinte ou saturation) ne doit pas apparaître sur une zone, vous pouvez l'atténuer localement. Pour cela, activez l'outil **Pinceau** et dessinez en noir avec une opacité réduite sur le masque de fusion associé au calque de réglage.

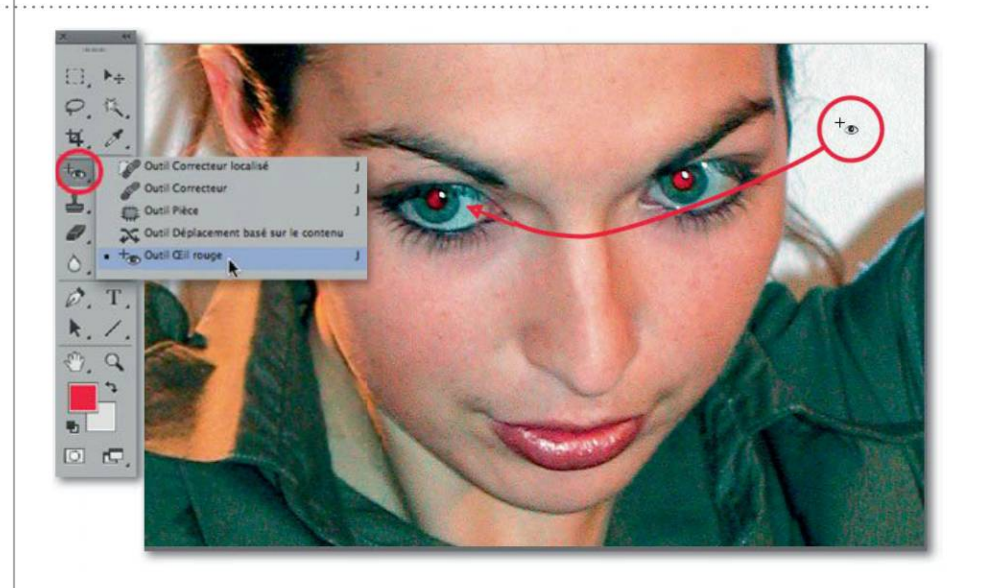
Ci-contre, on a estompé l'effet sur les fruits du fond de l'étalage et sur les oranges au premier plan. Dans le panneau **Calques**, la vignette du masque montre les zones noircies où le calque n'agit plus.

Corriger les yeux rouges

Quand on utilise le flash, certains visages peuvent être marqués par des yeux rouges. Photoshop possède un outil dédié à ce problème.

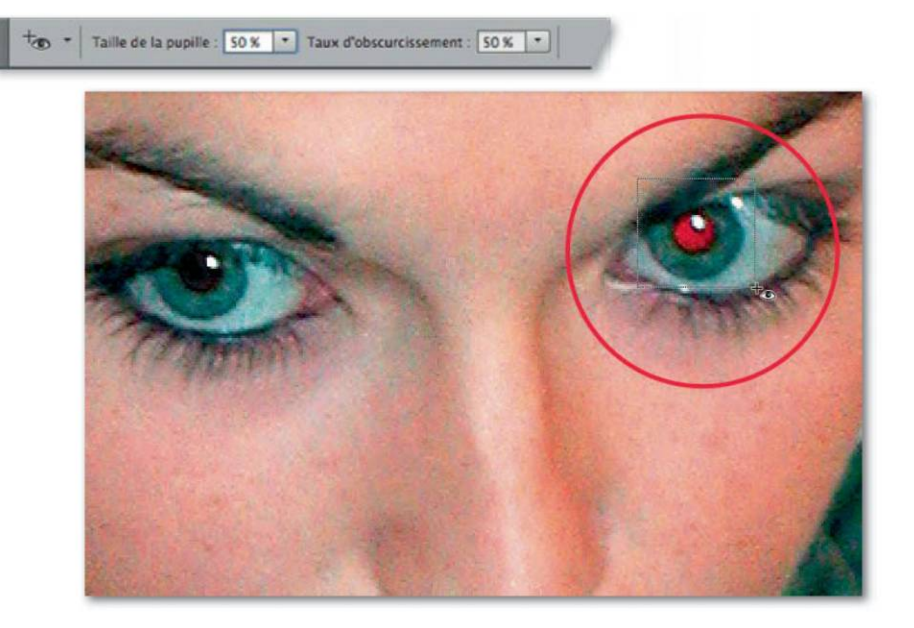
ÉTAPE 1

Dans la série des outils de retouche, figure l'outil **Œil rouge**. On peut l'activer en tapant plusieurs fois ⇧ J.



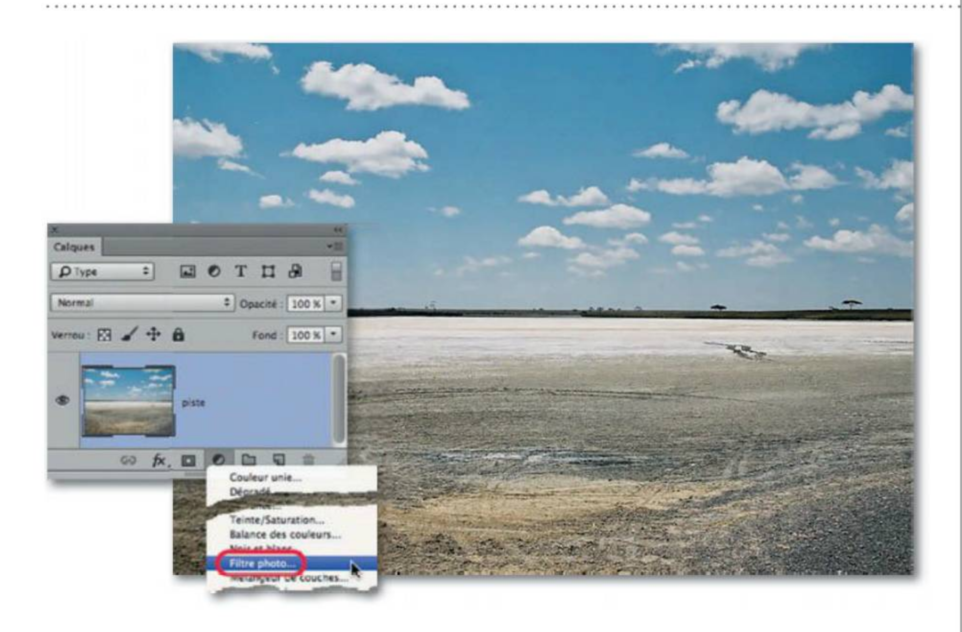
ÉTAPE 2

Dans le panneau **Options**, l'outil peut être réglé pour produire un assombrissement supérieur à celui par défaut (50 %). Pour supprimer cette coloration rouge de la pupille, tracez un rectangle qui l'encadre : automatiquement, elle devient noire. Recommencez avec l'autre œil.



Afin de changer la balance et la température des couleurs, de compenser des changements de couleur de la lumière du jour au cours de la journée ou de modifier l'ambiance ou le rendu des couleurs d'une photo, certains photographes professionnels utilisent lors de la prise de vue une technique qui consiste à placer devant l'objectif des filtres de correction des couleurs et d'équilibrage de la lumière. Photoshop peut reproduire cette technique avec un calque de réglage ***Filtre photo****.*

Réchauffer ou refroidir une photo



ÉTAPE 1

On souhaite réchauffer la partie basse de la photo ci-contre avec un calque de réglage **Filtre photo**, auquel on accède par clic sur l'icône du panneau **Calques**.



ÉTAPE 2

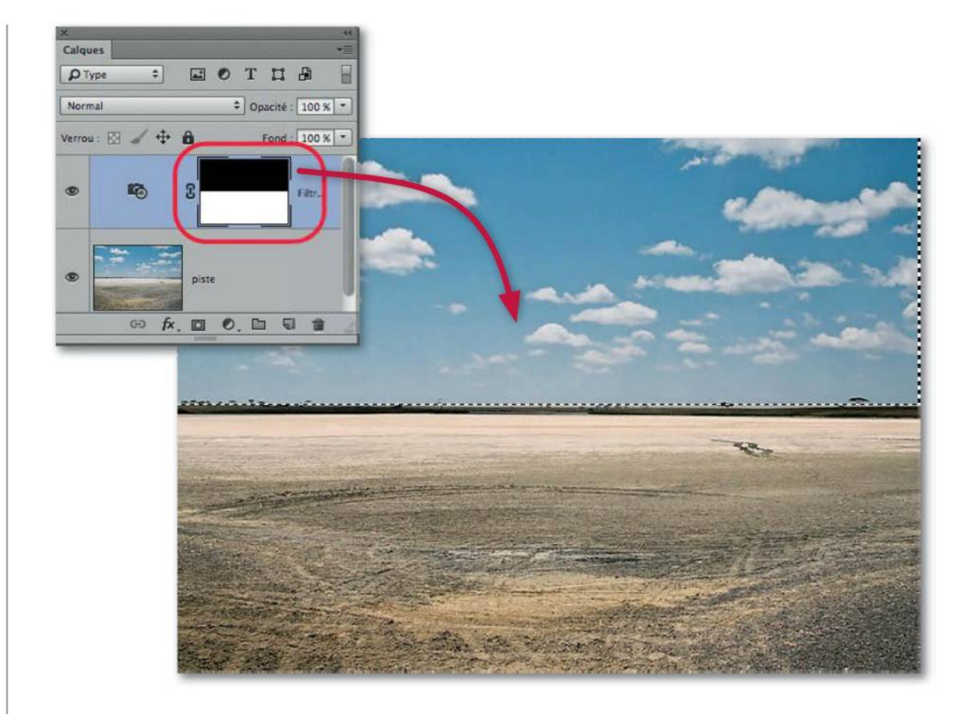
Le panneau **Propriétés** associé au calque de réglage **Filtre photo** montre un menu local **Filtre** qui propose trois séries de filtres :

- de correction de la température : utilisés pour adapter un type de film à un autre type d'éclairage (85, LBA pour réchauffer, 80 et LBB pour refroidir) ;
- de compensation : utilisés pour corriger de faibles dominantes de couleur (81 pour réchauffer, 82 pour refroidir) ;
- colorés : appliqués pour créer des effets divers ou compenser une dominante colorée.

Un curseur **Densité** permet d'augmenter ou d'atténuer l'effet.

ÉTAPE 3

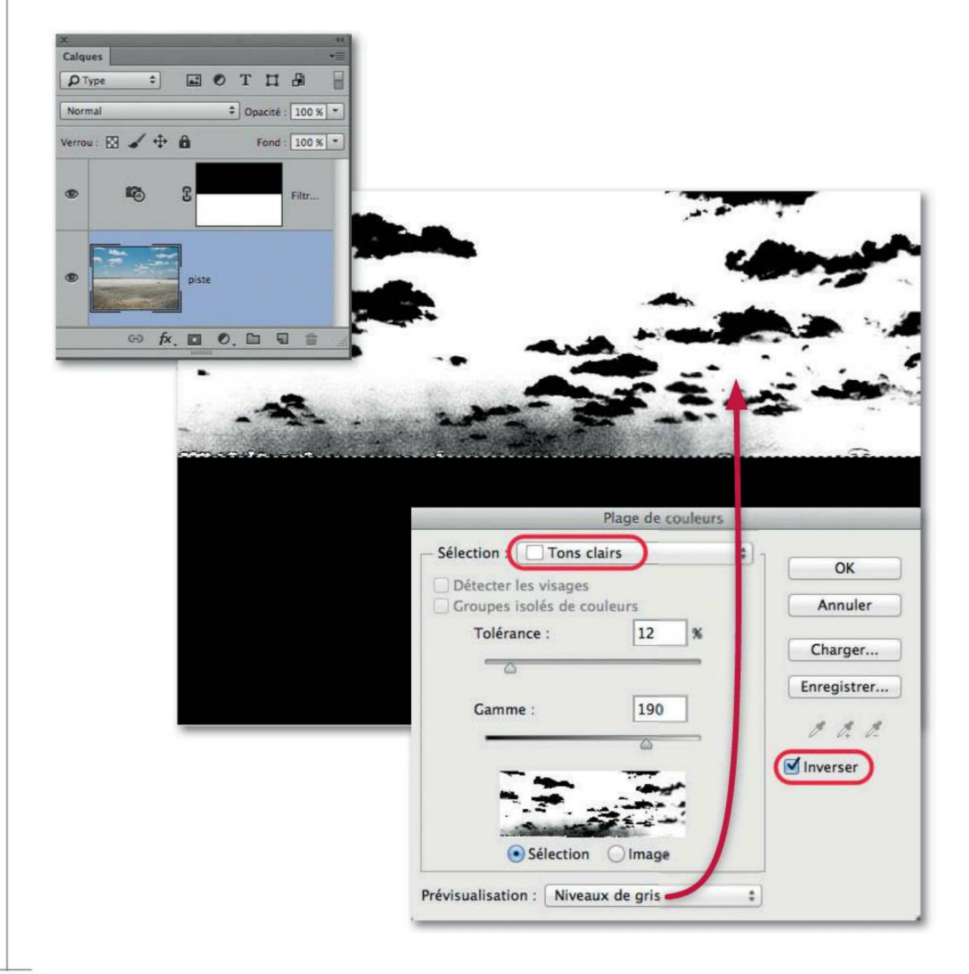
Quand le réglage est défini, il s'applique à l'ensemble du calque. Cependant, on souhaite ici ne réchauffer que le sol ; pour localiser ce réchauffement sur la partie basse, il faut éditer le masque de fusion affecté au réglage. Pour cela, on sélectionne (avec l'outil **Sélection rectangulaire**) la moitié supérieure de l'image et on applique la commande **Négatif** en tapant au clavier ⌘ I [Ctrl I] (ou menu **Image/Réglages/Négatif**) pour inverser ses couleurs.

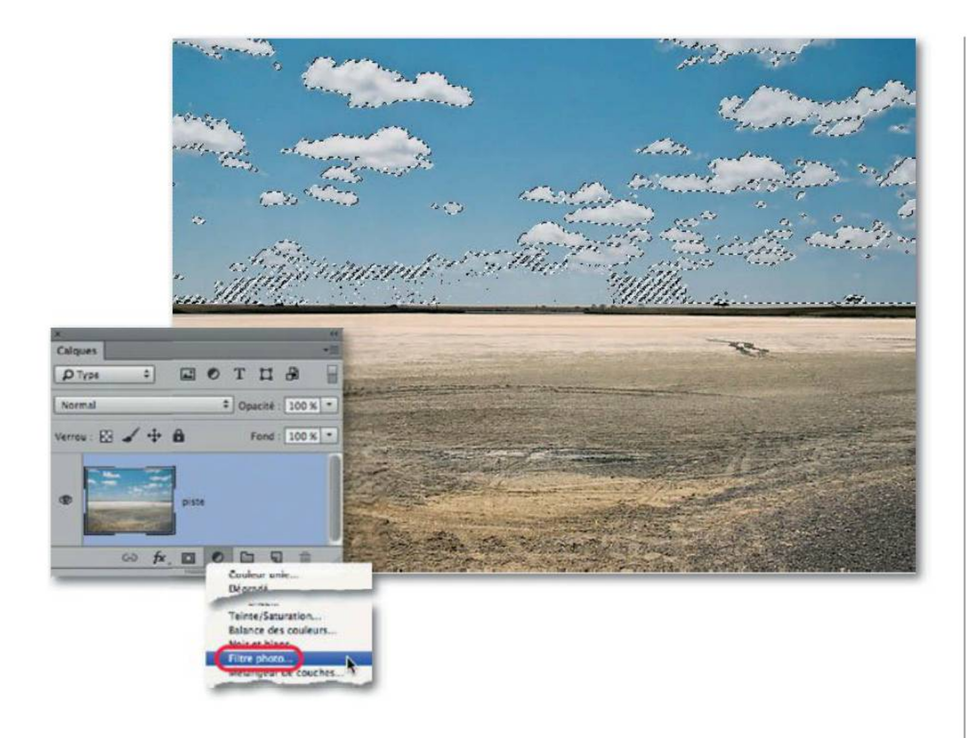


ÉTAPE 4

Pour refroidir le ciel et accentuer son aspect bleuté, vous allez en faire la sélection. Pour l'instant, c'est la totalité du ciel (avec les nuages) qui est sélectionné. Il faut donc éliminer les nuages de cette sélection. Pour cela, activez le calque de la photo et lancez la commande **Plage de couleurs** (menu **Sélection**).

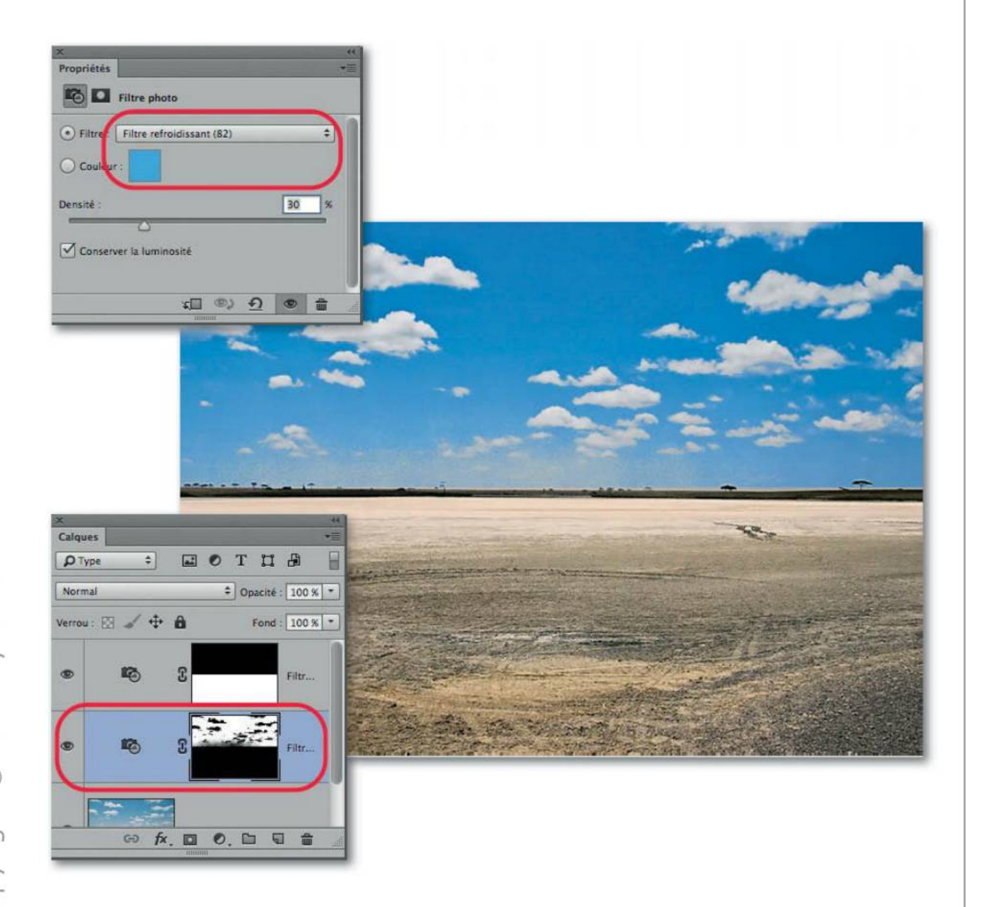
Dans la fenêtre **Plage de couleurs**, choisissez **Tons clairs** dans le menu **Sélection** (pour sélectionnez d'abord les nuages), cochez l'option **Inverser** (pour obtenir la sélection du ciel sans les nuages) et ajustez les curseurs **Tolérance** et **Gamme** pour que les nuages apparaissent noirs dans l'aperçu ou sur l'image si vous avez choisi **Niveaux de gris** dans le menu **Prévisualisation**. Validez quand l'aspect semble correct.





ÉTAPE 5

Une fois la commande **Plage de couleurs** validée, la sélection s'affiche, elle comporte le ciel sans les nuages (car ils deviendraient bleus après refroidissement). Ajoutez un nouveau calque de réglage **Filtre photo** par clic sur l'icône du panneau **Calques**.



ÉTAPE 6

Dans le panneau **Propriétés**, sélectionnez un effet refroidissant (80 ou 82). Ajustez le curseur **Densité**. Si l'effet ne convient pas, vous pouvez également cliquer sur la case colorée pour choisir un bleu qui vous semble mieux adapté.

Utiliser le filtre Camera Raw (version CC)

*Dans le chapitre consacré à Camera Raw nous avons étudié différentes fonctions pour gérer la couleur des images (globalement ou localement). La version CC de Photoshop permet d'accéder à ces fonctionnalités sous forme de filtre **(Filtre Camera Raw)**. Ce dernier, qui peut s'appliquer de manière dynamique, constitue une alternative intéressante pour corriger les couleurs d'une image.*

ÉTAPE 1

On souhaite donner plus de pêche aux couleurs de la photo ci-contre en utilisant la commande **Filtre Camera Raw** du menu **Filtre**. Dans ce même menu, commencez par lancer la commande **Convertir pour les filtres dynamiques** pour rendre le traitement non destructif et bénéficier d'un masque filtrant associé au filtre.



ÉTAPE 2

Toujours dans le menu **Filtre**, lancez la commande **Filtre Camera Raw** pour afficher l'image dans la fenêtre de traitement du plug-in. Vous pouvez agir de façon globale, localisée ou par teintes.

Commençons par un traitement global : il s'obtient dans la rubrique **Réglages de base** (affichée par défaut). En effet, en glissant le curseur **Vibrance** vers la droite (et éventuellement, le curseur **Saturation**), toutes les couleurs apparaissent plus vives.





ÉTAPE 3

Pour un traitement par teintes : activez la rubrique **TSL / Niveaux de gris**. Vous pouvez alors agir sur une nuance au niveau de sa teinte, sa saturation et sa luminance. Ci-contre, dans l'onglet **Teinte**, on a modifié les curseurs **Jaunes**, **Verts** et **Turquoises** dans le sens d'une réduction pour décaler les couleurs.

Pour voir « avant/après » intervention, pensez à taper la lettre P (ou cochez/décochez la case **Aperçu**) : les autres réglages des autres rubriques resteront appliqués, seuls ceux de **TSL / Niveaux de gris** sont masqués.



ÉTAPE 4

Pour un traitement localisé à une zone précise, activez l'outil **Pinceau de retouche**. Définissez des réglages dans la partie droite et glissez l'outil sur la zone à traiter (le masquage automatique limitera les débordements). Glissez l'outil avec la touche ⌥ [Alt] pour éliminer du traitement certaines zones. En cliquant sur **Nouvelle**, vous pouvez définir un autre traitement sur une autre zone. L'aperçu ci-contre comporte deux traitements (appelés broches).

Ici aussi, pour voir l'effet des différentes broches, pensez à taper la lettre P (ou cochez/décochez la case **Aperçu**).

> **NOTE** *Pour plus de détails sur les fonctionnalités de Camera Raw, reportez-vous au chapitre qui lui est consacré (pages 25 à 91).*

ÉTAPE 5

Quand le filtre est validé, le panneau **Calques** montre une vignette (blanche) de masque filtrant sous celle du calque ; apparaît également le nom du filtre. Par double-clic dessus, on réaffiche la fenêtre de Camera Raw afin de pouvoir l'éditer (c'est l'un des intérêts de l'application dynamique du filtre).



ÉTAPE 6

Si l'effet engendré par le filtre ne doit apparaître que partiellement sur une zone particulière, vous pouvez atténuer l'effet localement. Pour cela, activez l'outil **Pinceau** et dessinez en noir avec une opacité réduite sur le masque de fusion associé au filtre dynamique (c'est également l'un des intérêts de l'avoir appliqué de manière dynamique).

Ci-contre, on a atténué l'effet sur les gants verts situés sur la gauche de la vitrine. Dans le panneau **Calques**, la vignette du masque filtrant montre les zones noircies où le filtre n'agit plus.

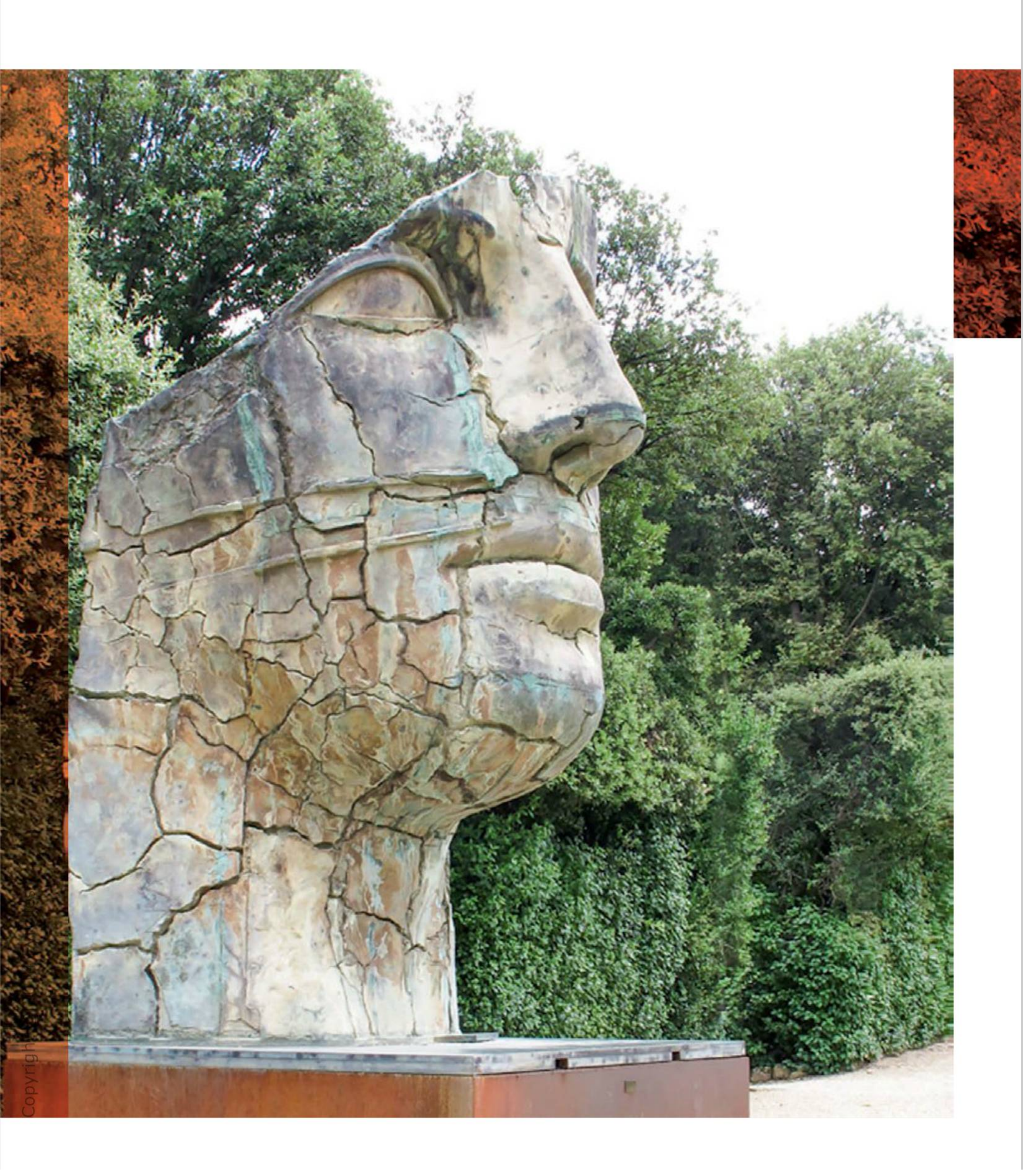


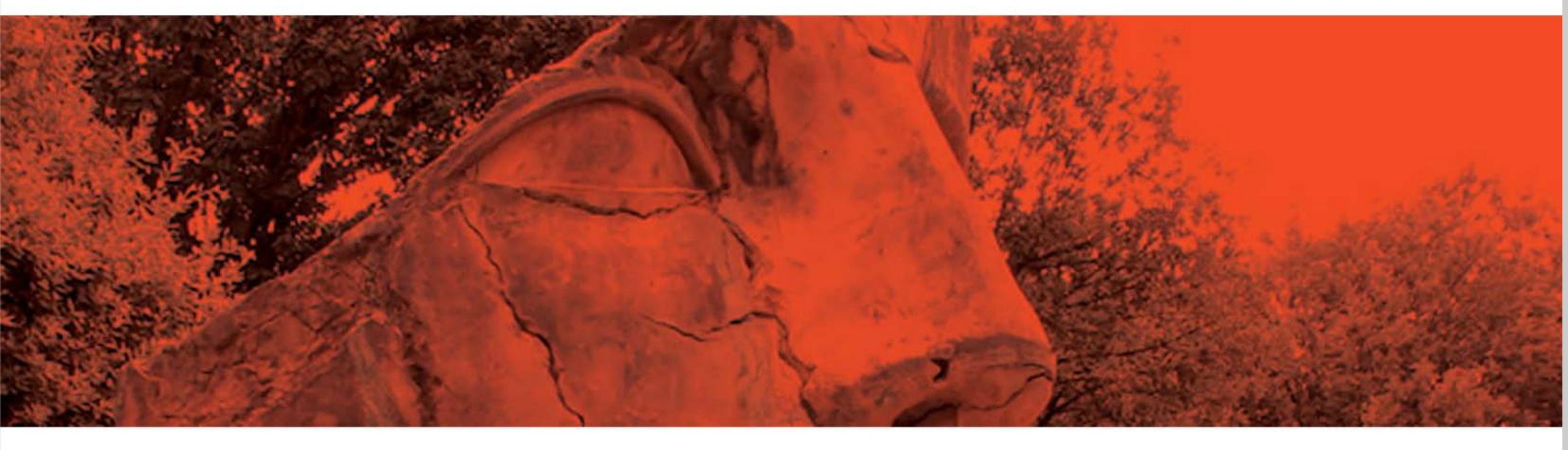


Avant.



Après.





8. Retoucher les portraits

Dans la majorité des photos de portrait (ou de personne), il n'est pas rare qu'il y ait des imperfections. Le but des ateliers de ce chapitre est de réaliser un travail de retouche. Nous traiterons l'élimination de petits défauts, tels les cernes, les boutons et autres imperfections, le lissage de la peau, jusqu'à l'amélioration de l'aspect d'un visage (colorer ou agrandir les yeux, modifier le dessin du visage ou son éclairage, etc.). L'ordre des retouches n'est pas toujours évident, d'autant plus que des défauts peuvent apparaître plus visibles après la réalisation de certains traitements. L'utilisation de calque dynamique permettra d'intervenir plus facilement en éditant ce dernier si un traitement a été oublié.

Dans tous les cas, gardez à l'esprit que personne n'est parfait et de rester modéré dans vos retouches ; en effet, il ne faut pas que ce travail soit trop poussé et montre un visage improbable et « photoshopé » comme c'est le cas dans de nombreux magazines de mode notamment. Dans les exemples de ce chapitre, si certains traitements peuvent ne pas paraître justifiés ou indispensables, ils n'ont été réalisés que dans un but de démonstration. Pour avoir un affichage optimal de la photo, réalisez vos retouches avec un taux de 100 % ; en effet, dans ce cas, un pixel de l'image correspond exactement à un pixel de l'écran (Photoshop n'a pas à ajouter ou enlever des pixels pour s'adapter au taux d'affichage).

Estomper les cernes, rides et ridules

*Dans cet atelier, nous allons voir comment supprimer ou atténuer les marques du temps sur un visage (cernes, rides et ridules). Pour réaliser ce travail, Photoshop met à votre disposition plusieurs outils de retouche ; ici nous utiliserons principalement l'outil **Pièce**. Pour les ridules, l'outil **Retouche localisée** s'avérera plus simple d'utilisation et très efficace.*

ÉTAPE 1 : outil Pièce

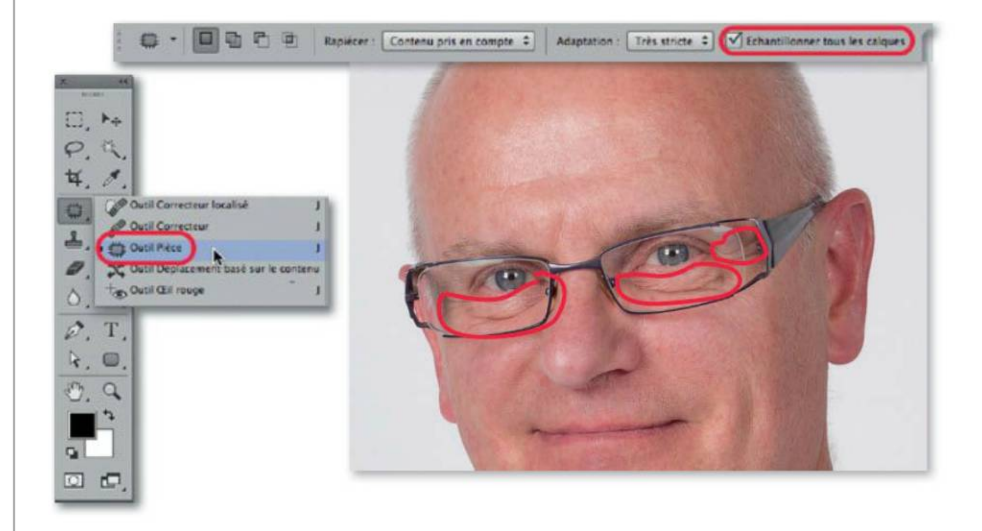
Pour réaliser une correction non destructive (et éditable), les traitements de l'outil de retouche seront placés sur des calques vides ou une copie de calque à traiter (si l'outil ne permet pas d'agir sur le calque vide, version CS5).

- Chaque nouveau calque s'ajoute par clic sur l'icône du panneau **Calques** ou, pour le renommer (par exemple, cernes, rides…), en tapant ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N] (ou ⌥ [Alt] clic).
- La copie du calque s'obtient en tapant ⌘ J [Ctrl J] (ou ⌘ ⌥ J [Ctrl Alt J] pour la renommer).

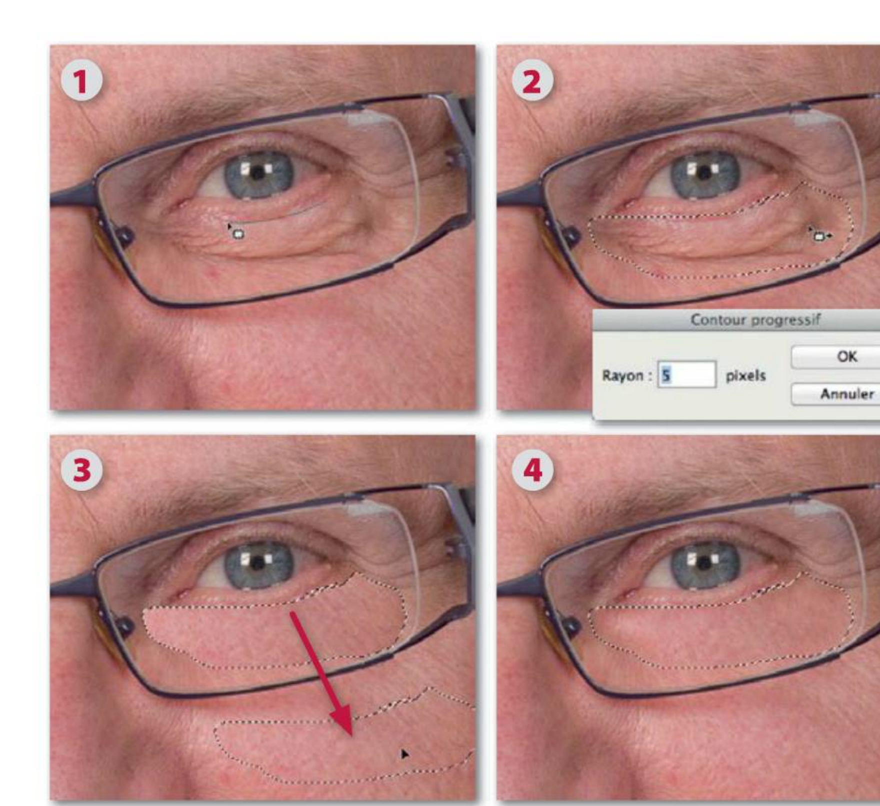


ÉTAPE 2

Dans l'exemple ci-contre, nous nous intéressons plus particulièrement aux cernes sous les yeux. Pour cela, activez l'outil **Pièce** et cochez **Rééchantillonner tous les calques** dans son panneau d'options (elle permet de placer les retouches sur le nouveau calque) ; dans le menu **Rapiécer**, **Contenu pris en compte** est sélectionné et **Très stricte** dans celui d'**Adaptation**.



> **NOTE** *Avec les versions antérieures à CS6, vous ne disposez pas de ces options, gardez celles par défaut ; en revanche, choisissez le mode de fusion **Éclaircir** pour le calque.*



ÉTAPE 3

Pour atténuer les cernes, effectuez les opérations suivantes.

1 Avec l'outil **Pièce**, tracez une zone qui encercle les cernes (de manière pas trop serrée).

2 Quand la sélection est réalisée, afin d'adoucir les frontières de la zone corrigée, lancez la commande **Contour progressif** (du menu **Sélection**) et saisissez une valeur de 5 (par exemple).

3 Placez l'outil à l'intérieur de la sélection et glissez-la sur une zone du visage ne présentant pas de défaut.

4 Relâchez pour voir la correction s'appliquer correctement (avec la version CC, vous pouvez changer l'option d'adaptation).



ÉTAPE 4

Pour contrôler la qualité de la retouche apparue sur le calque ajouté, tapez ⌘ H [Ctrl H] afin de masquer les contours de sélection. Attention, retapez ce raccourci dès que vous avez vu.

Par la suite, il sera possible d'améliorer le résultat mais cette opération s'effectue quand le calque contient toutes les corrections.

Pour l'instant, éventuellement, si le résultat affiche des bords trop visibles, annulez-le et relancez la commande **Contour progressif** pour augmenter la valeur. Glissez à nouveau la sélection obtenue sur la même zone du visage ou sur une autre qui pourrait mieux convenir. Dans certains cas le glissement peut être fait plusieurs fois.

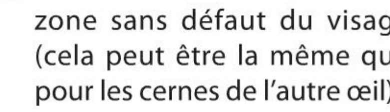
ÉTAPE 5

Recommencez les opérations avec les cernes de l'autre œil.

1 Avec l'outil **Pièce**, tracez, sans trop la serrer, une zone qui encercle les cernes.

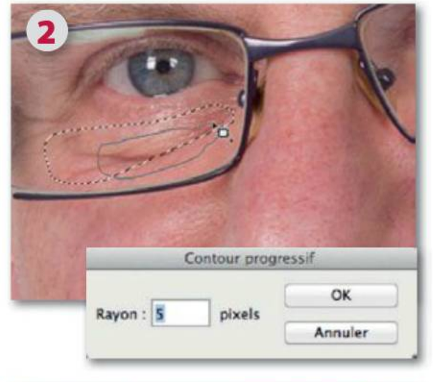
2 Si la sélection est incomplète, ajoutez-lui un morceau en le dessinant avec ⇧ enfoncée, l'outil devient ⌗+ (avec ⌥ [Alt] on soustrait). Adoucissez-la avec la commande **Contour progressif** (du menu **Sélection**).

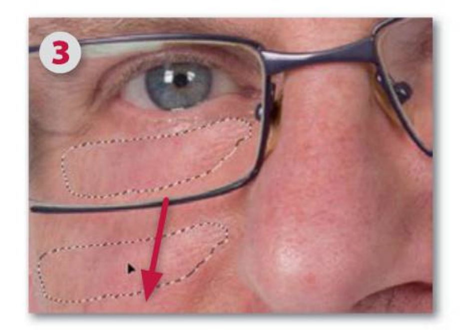
3 Glissez la sélection sur une zone sans défaut du visage (cela peut être la même que pour les cernes de l'autre œil).



4 Relâchez pour voir et masquez les contours (pensez à les réafficher).







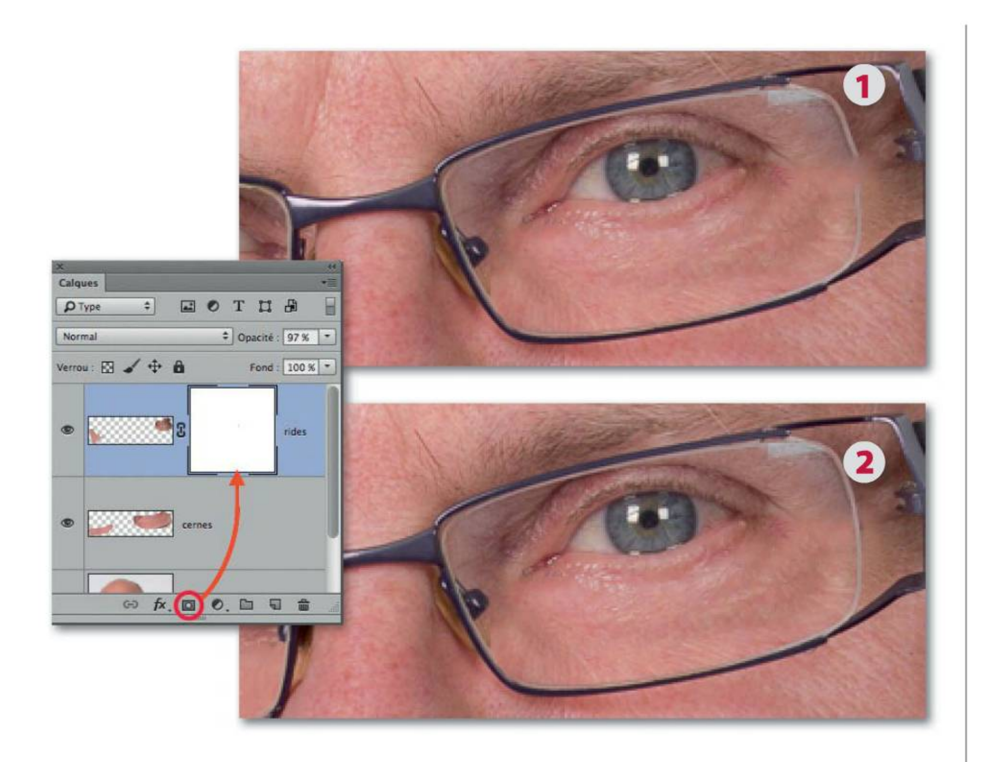


ÉTAPE 6

Pour affiner la correction et l'intégrer au mieux dans le visage (la rendre plus réaliste), il est possible d'intervenir sur certaines caractéristiques du calque contenant les retouches. Ainsi ci-contre vous pouvez comparer les retouches « brutes » (**1**) et celles (**2**) avec le calque modifié par une légère réduction de l'opacité et le mode de fusion **Éclaircir**.

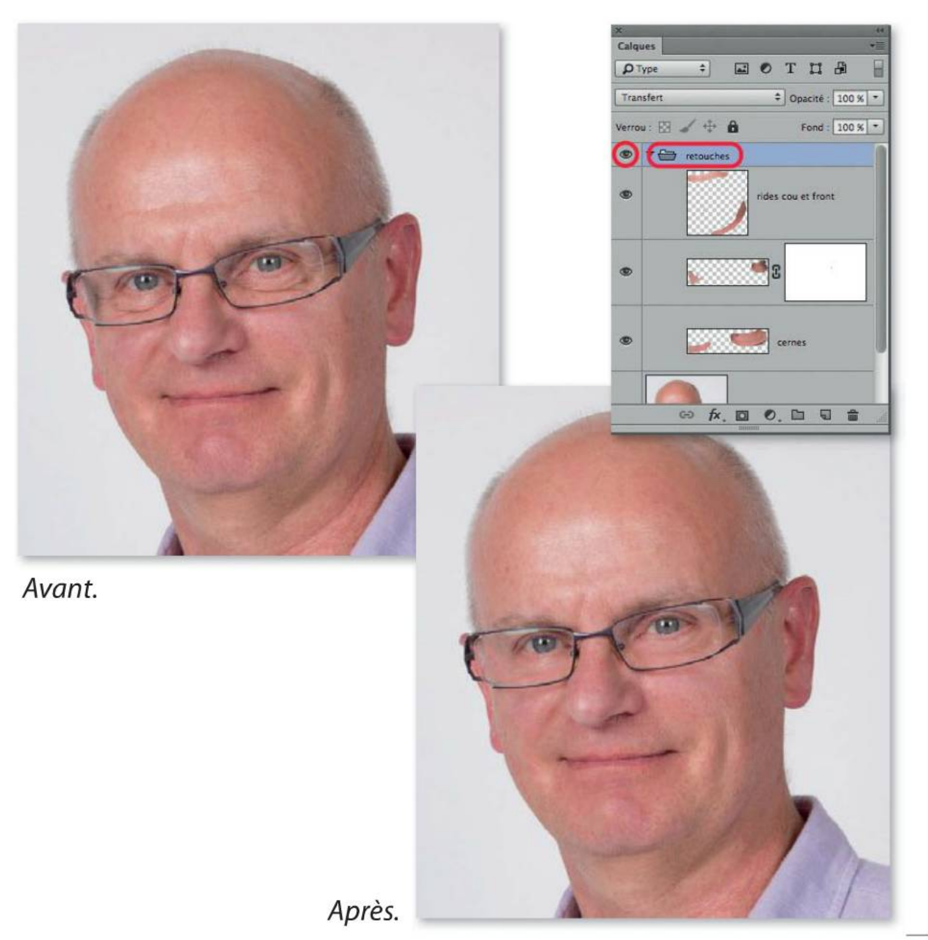
> **ASTUCE** *Pour mieux gérer les réglages des calques, n'hésitez pas à ajouter de nouveaux calques pour séparer les retouches. Il sera toujours possible de les fusionner quand le résultat semblera satisfaisant.*





ÉTAPE 7

Dans certains cas, il peut être nécessaire d'effacer certaines parties de la retouche (**1**) en ajoutant un masque de fusion (par clic sur l'icône du panneau **Calques**) et en y dessinant avec l'outil **Pinceau** réglé avec une opacité réduite et la couleur noire au premier plan pour faire réapparaître des zones non corrigées, comme ci-contre (**2**) le bord du verre de lunette.



Avant.

Après.

ÉTAPE 8

Pour comparer facilement la photo avant et après retouches, sélectionnez l'ensemble des calques de retouche pour les placer dans un groupe de calques. Il s'obtient par la commande **Groupe d'après les calques** du menu **Calque**/**Nouveau**. Il est alors aisé de masquer/afficher les corrections en cliquant sur l'œil du groupe dans le panneau **Calques**.

> **NOTE** *Avec les versions antérieures à CS6, l'outil* ***Pièce*** *ne propose pas l'option* ***Contenu pris en compte****. Pour pallier ce manque, utilisez l'outil* ***Tampon*** *(ou l'outil* ***Correcteur****) et désignez, par ⌥ [Alt] clic, une zone d'échantillonnage qu'utilisera l'outil pour la dupliquer sur la partie à corriger. N'oubliez pas de régler le mode de fusion du calque sur* ***Éclaircir****.*

ÉTAPE 9 : le mode Masque et l'outil Pièce

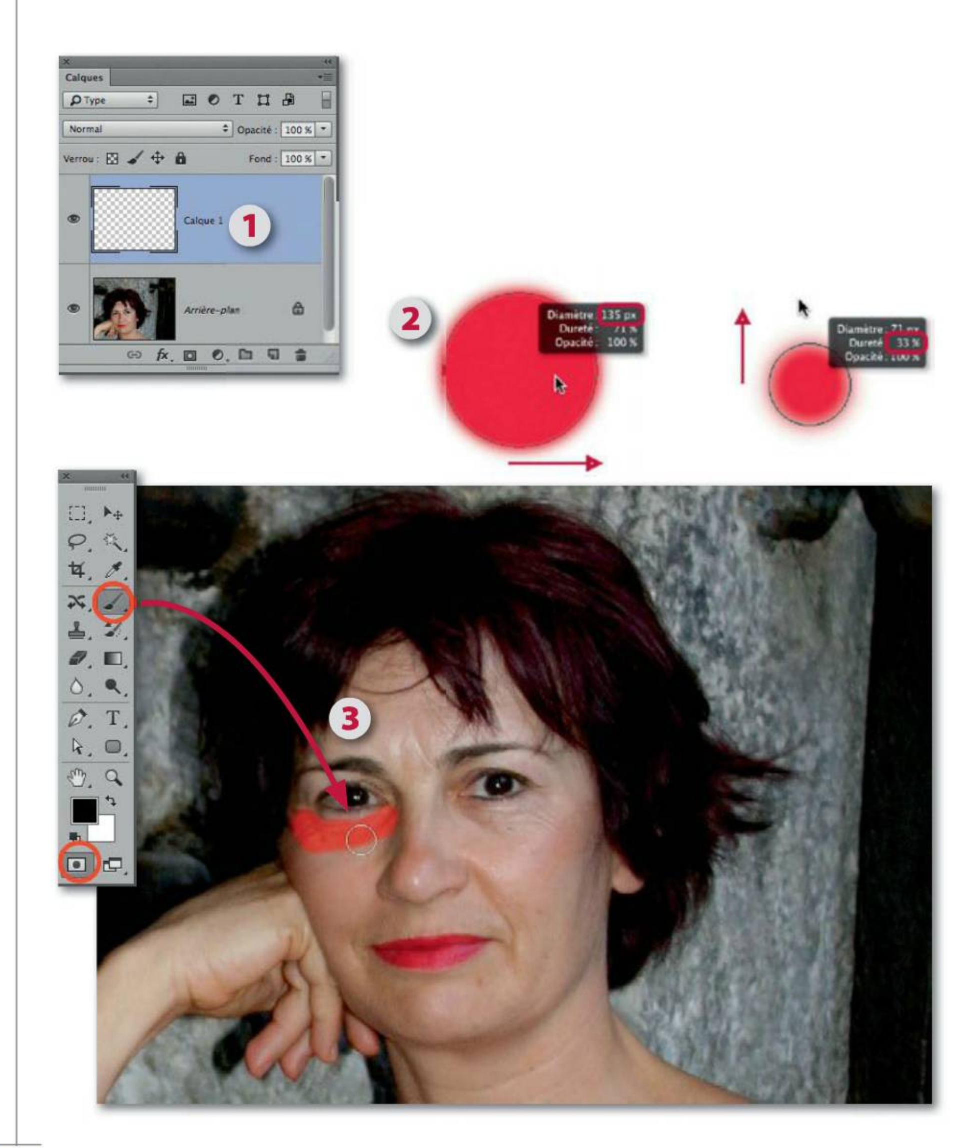
Au lieu de réaliser la sélection avec l'outil **Pièce**, il est possible de la dessiner au pinceau avec le **mode Masque** ; cependant, ce mode a deux types de fonctionnement spécifié par double-clic sur l'icône ◻ dans le panneau **Outils** (qui deviendra ◼ ou ◻).

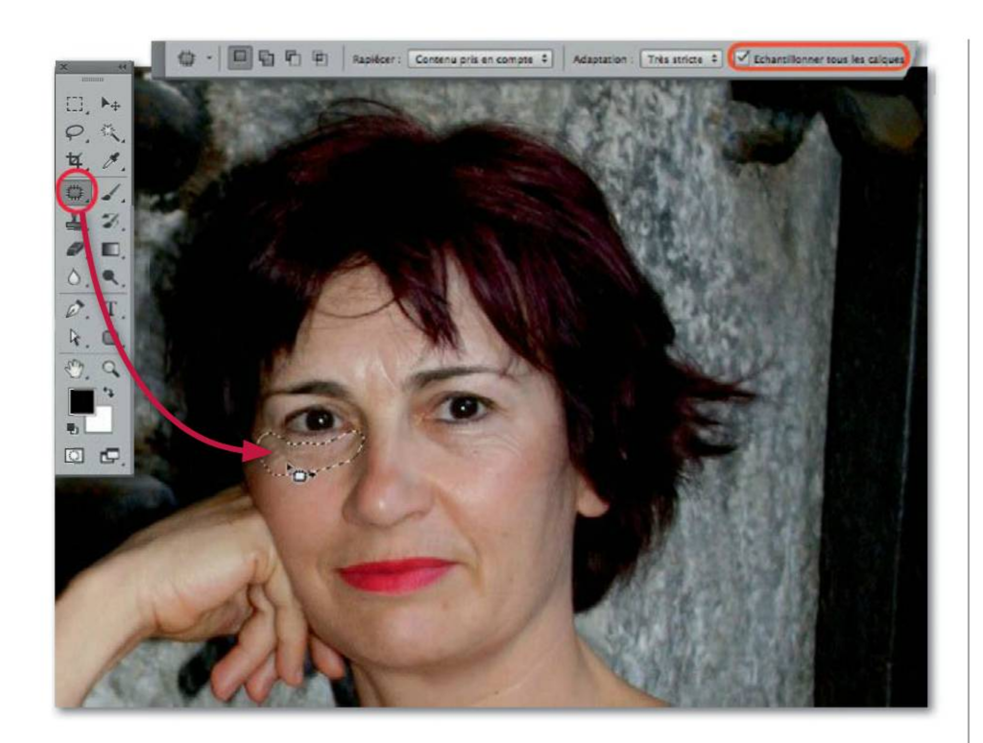
- Avec **Zones masquées**, le dessin (coloré en rouge) correspond à ce qui ne sera pas sélectionné ;
- Avec **Zones sélectionnées**, le dessin définit la future sélection.



Quand le **mode Masque** est réglé, effectuez les opération suivantes.

1. Ajoutez un nouveau calque pour y placer les retouches.
2. Sélectionnez l'outil **Pinceau** (tapez la lettre B) et réglez-le par glissement sur l'image avec les touches ctrl ⌥ [Alt clic droit] (il devient rouge pendant la mise au point de son aspect).
3. Pour préparer la sélection, avec le noir au premier plan, glissez le pinceau sur la zone à corriger. Si l'étendue est trop grande, réduisez-la en dessinant en blanc (obtenu en tapant la lettre X, pour inverser les couleurs).





ÉTAPE 10

Pour passer du dessin à la sélection, tapez la lettre Q (pour quitter le **mode Masque**), puis activez l'outil **Pièce** (avec l'option **Échantillonner tous les calques** cochée).



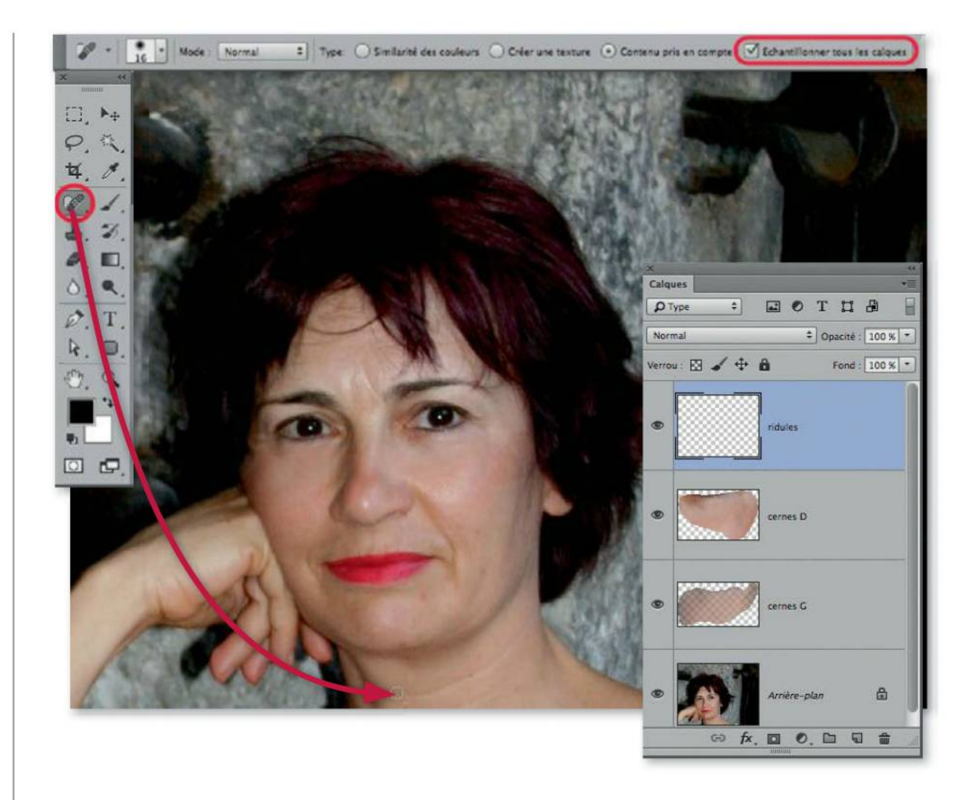
ÉTAPE 11

Glissez l'outil sur une zone de référence ne comportant pas de défaut pour remplir la sélection (et le calque ajouté) de la correction. Éventuellement, tapez ⌘ H [Ctrl H] pour mieux visualiser (mais n'oubliez pas de taper à nouveau ce raccourci).

Ajustez la retouche avec l'opacité du calque (ou son mode de fusion) et ajoutez un autre calque pour réaliser d'autres retouches.

ÉTAPE 12

Pour des retouches plus fines, telles les rides ou ridules, au lieu de l'outil **Pièce**, appliquez l'outil **Retouche localisée** () dont la taille se règle par glissement (avec ctrl ⌥ [Alt clic droit]) comme pour l'outil **Pinceau**. Pour ce type de correction ajoutez également un nouveau calque et cochez l'option **Échantillonner tous les calques** dans le panneau **Options** de l'outil.



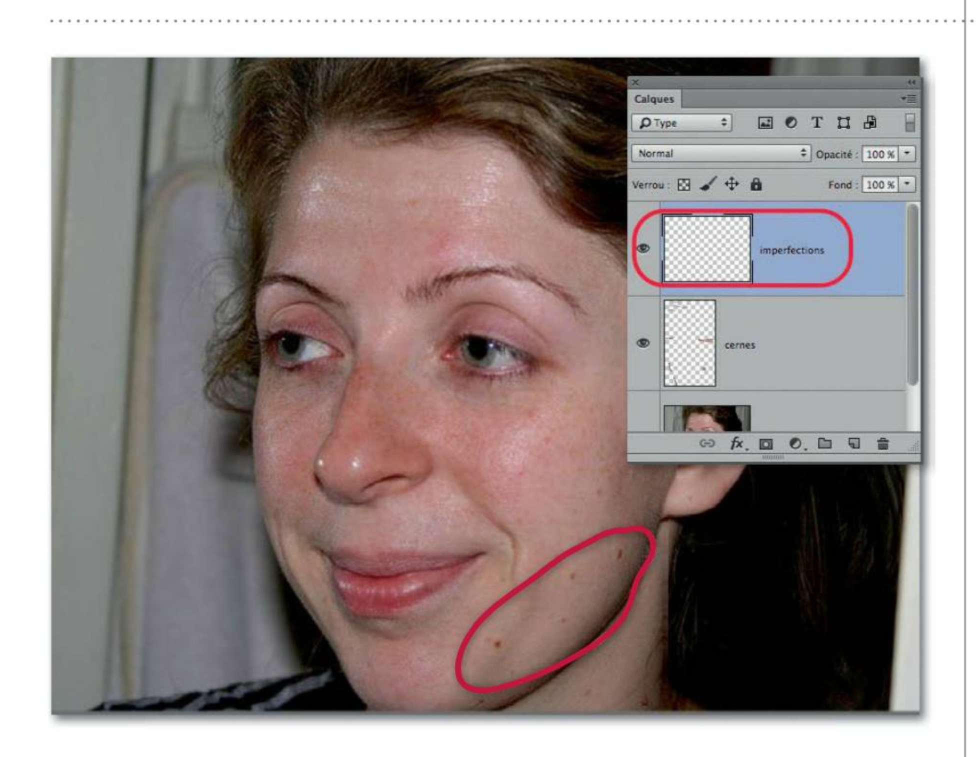
ÉTAPE 13

Pour supprimer une ride, glissez l'outil le long de cette dernière, elle deviendra noire pendant le traçage, puis disparaîtra une fois l'outil relâché. Effectuez la même opération sur les différentes parties du visage pour éliminer les défauts présents. Comme pour l'outil **Pièce**, si nécessaire, ajustez la correction en modifiant l'opacité du calque.



Gommer les imperfections de la peau

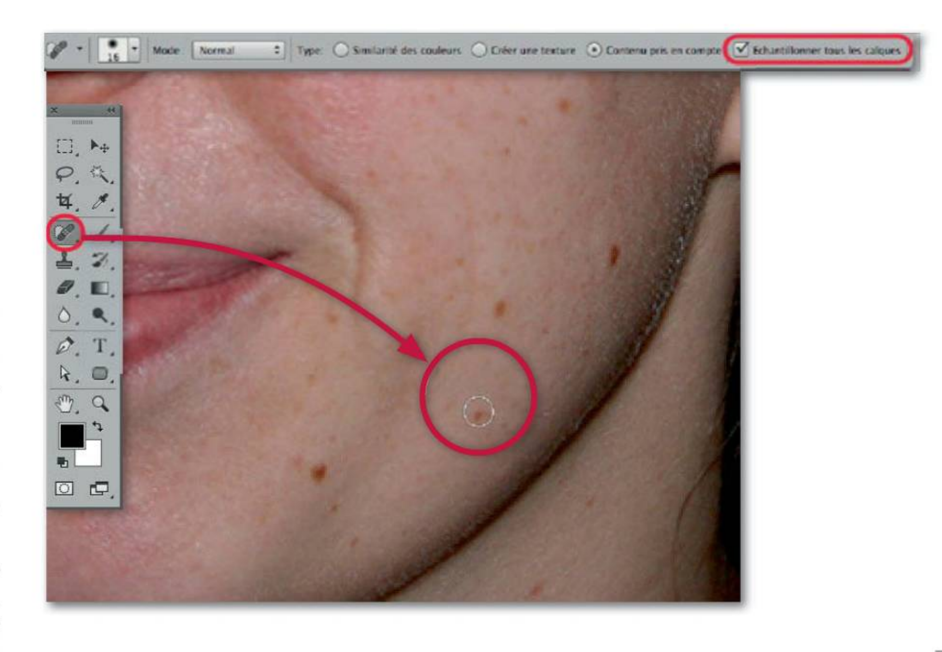
*Dans cet atelier nous allons voir comment supprimer ou atténuer les petites imperfections qui perturbent l'esthétique du visage telles que les taches, les boutons et autres petits défauts. Pour réaliser ce travail, Photoshop met à votre disposition plusieurs outils de retouche, ici c'est l'outil **Correcteur localisé** qui sera principalement utilisé.*



ÉTAPE 1

Dans la photo ci-contre, on a traité les légers cernes sur un calque à part (avec l'outil **Correcteur localisé**). On souhaite également supprimer avec cet outil les petits boutons et grains de beauté présents sur la joue. Pour une correction non destructive, on effectuera les traitements sur un calque vide ou une copie du calque à traiter.

- Le nouveau calque s'ajoute par clic sur l'icône du panneau **Calques** (ou en tapant ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N] pour le renommer).
- La copie s'obtient en tapant ⌘ J [Ctrl J] ou ⌘ ⌥ J [Ctrl Alt J] pour pouvoir la renommer.



ÉTAPE 2

Dans un premier temps, activez l'outil **Correcteur localisé** et réglez sa taille par glissement sur l'image (avec ctrl ⌥ [Alt clic droit]). Celui-ci doit être un peu plus grand que la tache à éliminer. Avant de l'appliquer, vérifiez dans le panneau **Options** de l'outil que l'option **Échantillonner tous les calques** est cochée.

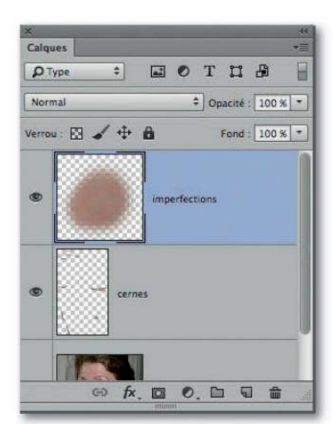
ÉTAPE 3

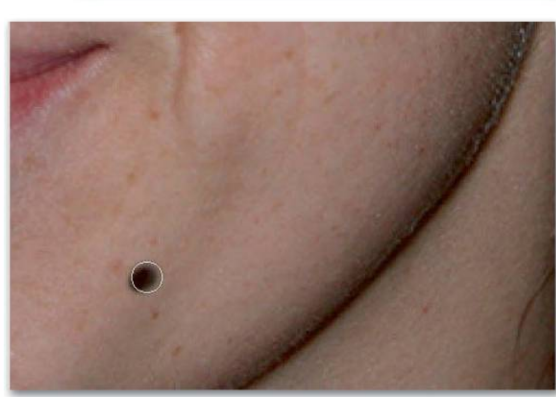
Glissez l'outil convenablement réglé sur la zone à corriger, elle devient noire (**1**) mais la tache ou le bouton disparaît dès que l'outil est relâché (**2**).

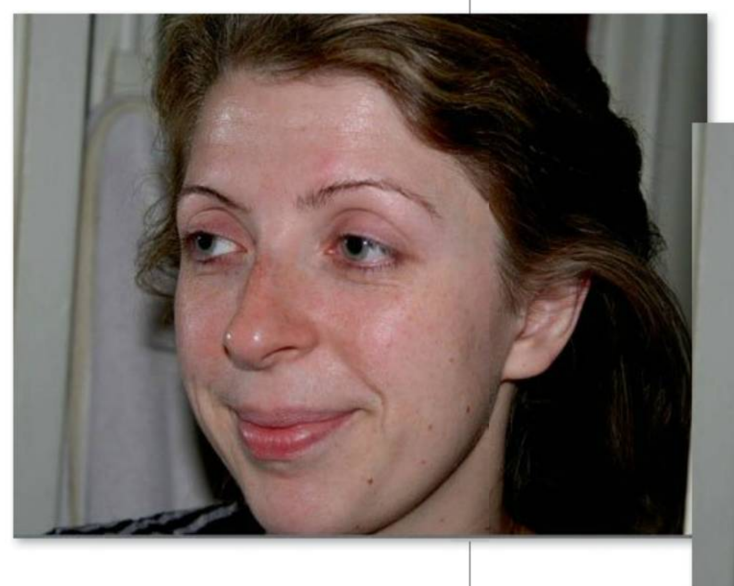


ÉTAPE 4

La correction apparaît sur le calque ajouté. Placez l'outil sur un autre bouton et glissez-le à nouveau ; répétez l'opération sur les différentes zones présentant des imperfections. N'hésitez pas à ajouter un nouveau calque pour y placer certaines retouches (petits reflets, rougeurs…), ce qui permettra de gérer séparément les options du calque (opacité, mode de fusion). Ci-dessous, les taches de rousseur seront traitées dans un autre atelier.





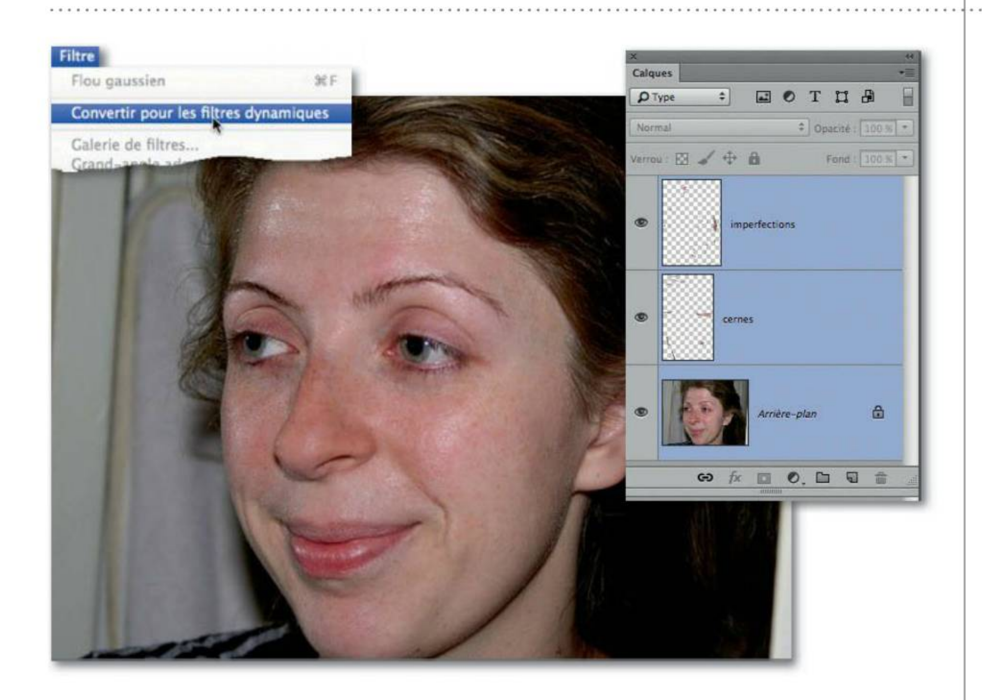


Avant.

Après.

Atténuer les taches de rousseur

Pour cette correction particulière, nous n'utiliserons pas d'outil car le travail serait trop fastidieux si on voulait éliminer une par une les taches de rousseur (comme dans la méthode précédente). Pour réaliser ce type de travail, nous partirons de la photo précédente sur laquelle des retouches localisées ont été faites sur des calques ajoutés.



ÉTAPE 1

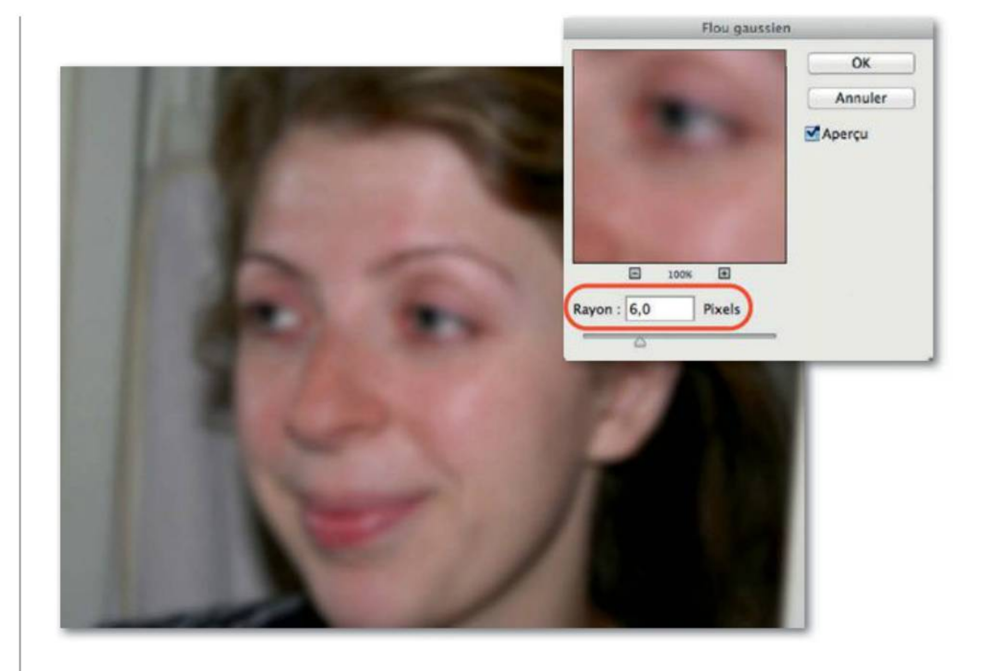
La correction sera non destructive pour garder le maximum de possibilités de retour sur les retouches réalisées. Cependant, ici, c'est un filtre que l'on va utiliser ; la première étape consiste donc à convertir en calque dynamique le ou les calques (trois dans l'exemple ci-contre). Pour cela, une fois l'ensemble des calques sélectionné (par ⌘⌥A [Ctrl Alt A] ou la commande du menu **Sélection**), lancez la commande **Convertir pour les filtres dynamiques** du menu **Filtre** et renommez le calque dynamique (par exemple, Portrait).

ÉTAPE 2

Dans le menu **Filtre**, puis le sous-menu **Flou** (ou **Atténuation**, selon la version de Photoshop), lancez la commande **Flou gaussien**.

ÉTAPE 3

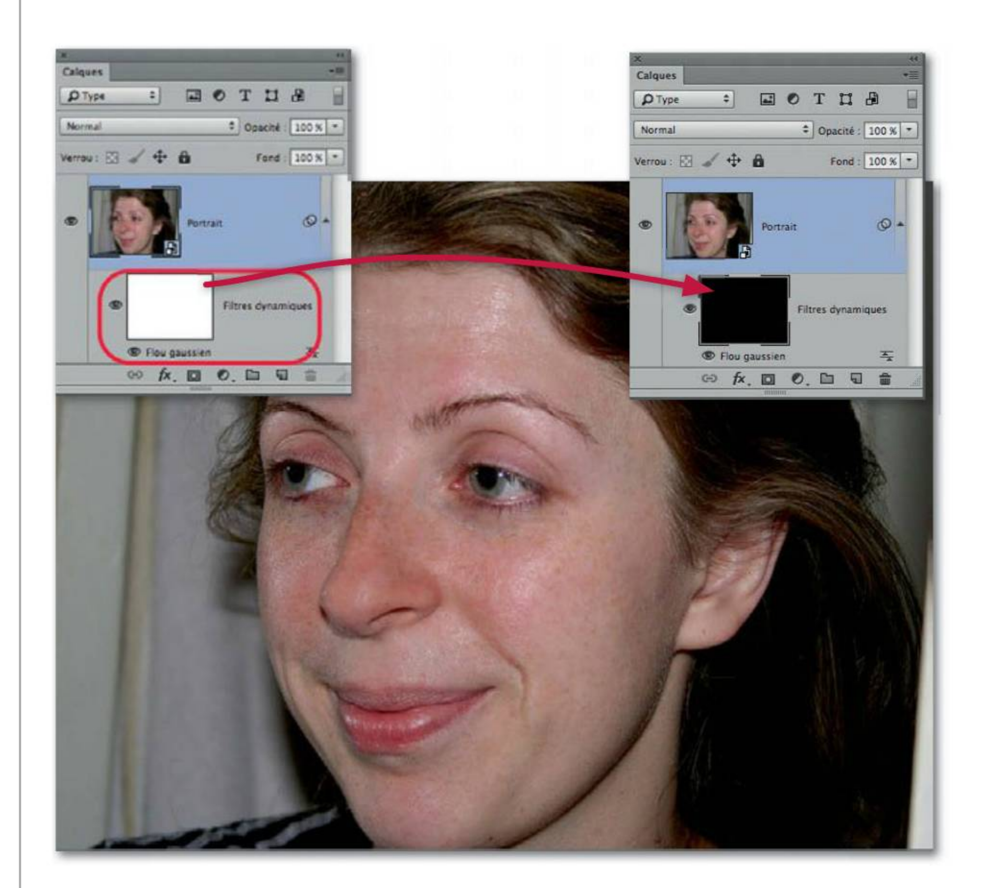
Dans la fenêtre de dialogue de la commande **Flou gaussien**, réglez le rayon à environ 6 px et validez : le flou s'applique sur la totalité de l'image (il apparaît peut-être trop fort pour l'instant, mais il sera réduit ultérieurement).

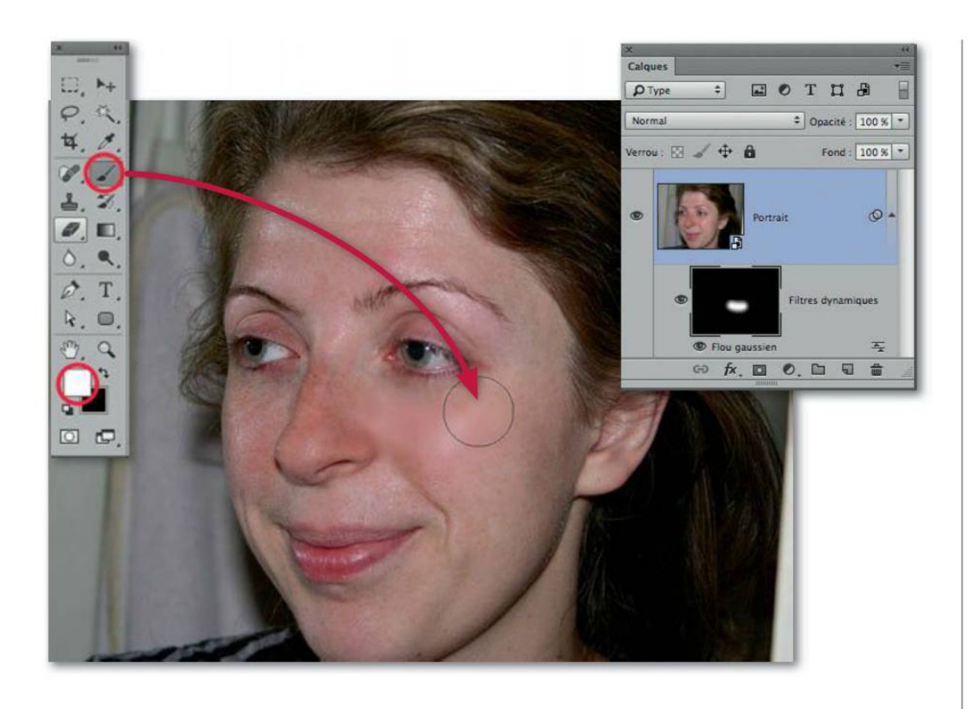


ÉTAPE 4

Pour limiter l'effet du filtre aux zones où les taches de rousseur sont visibles, vous allez éditer le masque filtrant associé au filtre dynamique.

Pour cela, dans le panneau **Calques**, activez le masque en cliquant sur sa vignette (elle est située sous celle du calque Portrait), et tapez ⌘I [CtrlI] pour inverser ses couleurs (ou lancez la commande **Négatif** du menu **Image/Réglages**) : le masque devient noir et le filtre n'agit plus sur la photo redevenue nette.

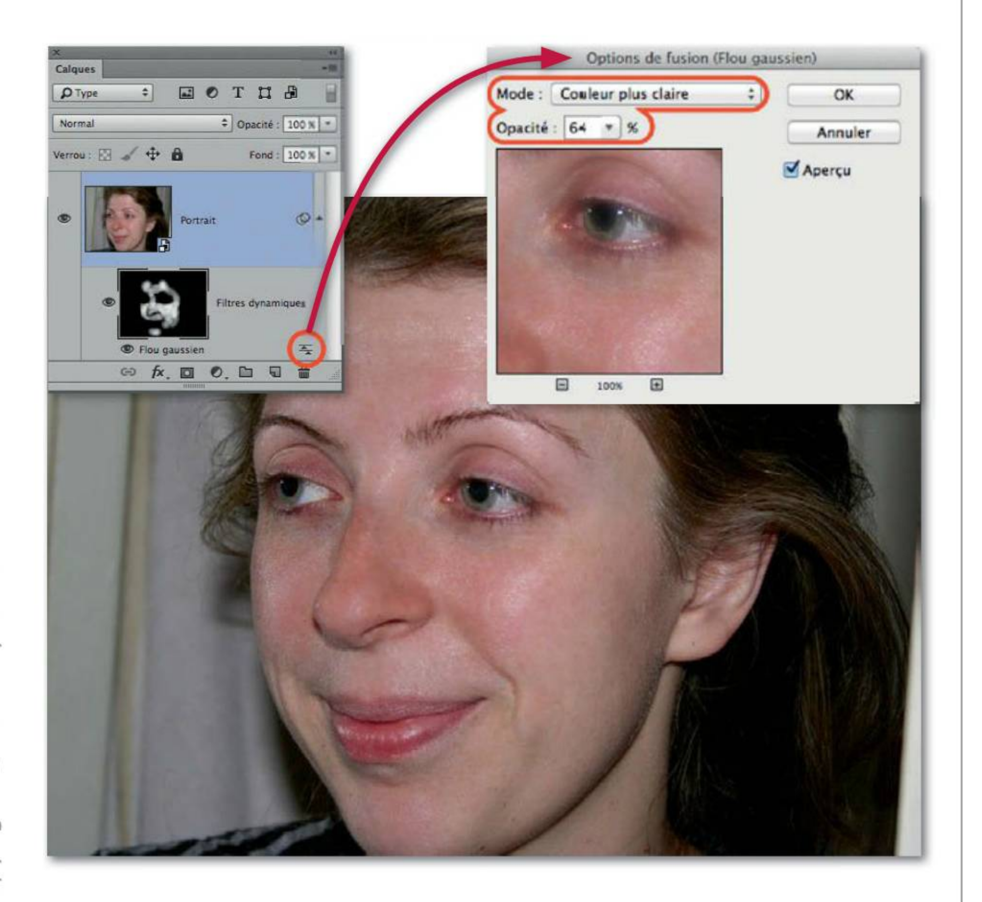




ÉTAPE 5

Reste maintenant à dessiner en blanc sur le masque pour n'appliquer le filtre que sur les parties voulues (taches de rousseur). Pour créer des frontières douces entre les zones traitées et celles non traitées par le filtre, réglez la dureté de l'outil **Pinceau** avec une valeur faible (voire nulle) et l'opacité sur une valeur de 30 à 50 %. Choisissez le blanc comme couleur de premier plan (en tapant D, puis X) et passez l'outil sur les zones de taches pour les rendre floues. Pour effacer un débordement, tapez à nouveau X (pour retrouver le noir) et passez le pinceau sur ce débord.

> **NOTE** *L'effet peut apparaître trop fort mais sera atténué par la suite.*



ÉTAPE 6

Quand les taches de rousseur ont disparu, il est nécessaire de faire réapparaître le grain de la peau et de rendre la retouche plus réaliste.

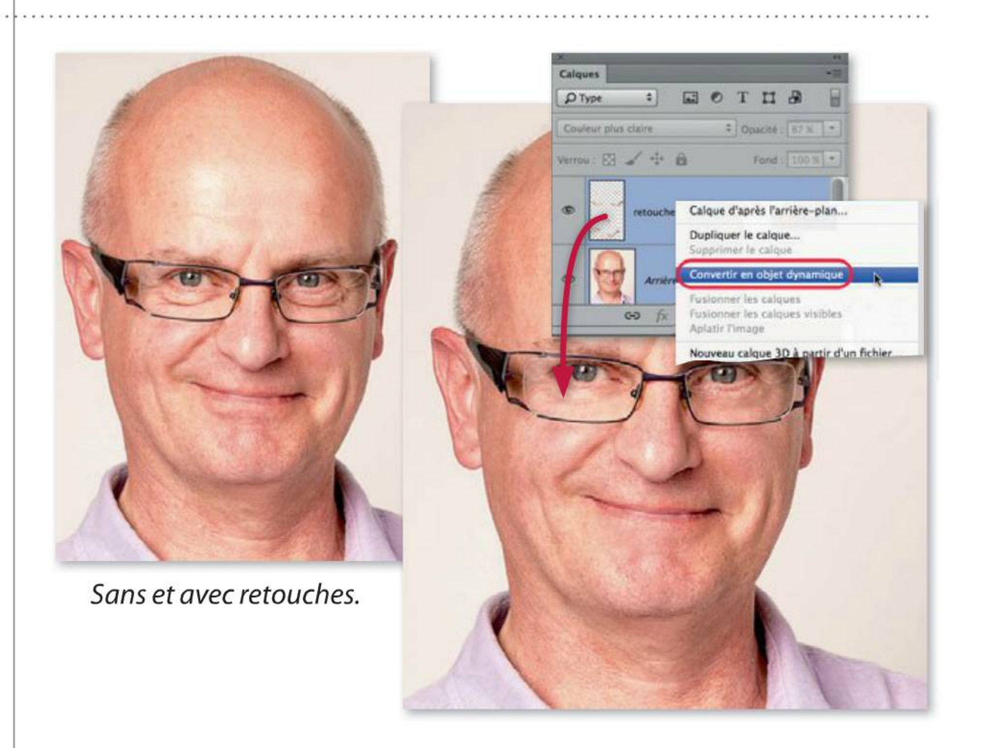
Ces opérations se réalisent en modifiant certains paramètres du filtre dynamique. En effet, par double-clic sur l'icône du panneau **Calques** (à droite du nom du filtre), affichez la fenêtre **Options de fusion (Flou gaussien)** : réduisez l'opacité du filtre et changez son mode de fusion. Dans l'exemple ci-contre, une opacité voisine de 60 % et le mode **Couleur plus claire** permettent de redonner du grain à la peau.

Lisser la peau

Il existe de nombreuses méthodes pour lisser la peau, c'est-à-dire éliminer tous les petits défauts et la granulosité de la peau. Dans cet atelier, nous allons en voir deux qui utilisent des filtres dynamiques. Prenez garde de ne pas trop forcer certains réglages pour ne pas tomber dans l'excès, il faut toujours préserver le côté réaliste du visage retouché.

ÉTAPE 1 : première méthode

La photo ci-contre a déjà subi quelques corrections placées sur un calque ; on pourrait maintenant envisager d'éliminer quelques reflets et ombres qui marquent le visage (nous le verrons dans l'atelier suivant), mais nous allons ici commencer par voir comment lisser la peau pour adoucir les traits de ce portrait. La première étape consiste à sélectionner l'ensemble des calques, puis, par clic droit, à les convertir en objet dynamique (on peut aussi aplatir l'image avant de convertir). Dupliquez ce calque dynamique en tapant ⌘ ⌥ J [Ctrl Alt J] pour pouvoir le renommer (« lissage », par exemple).

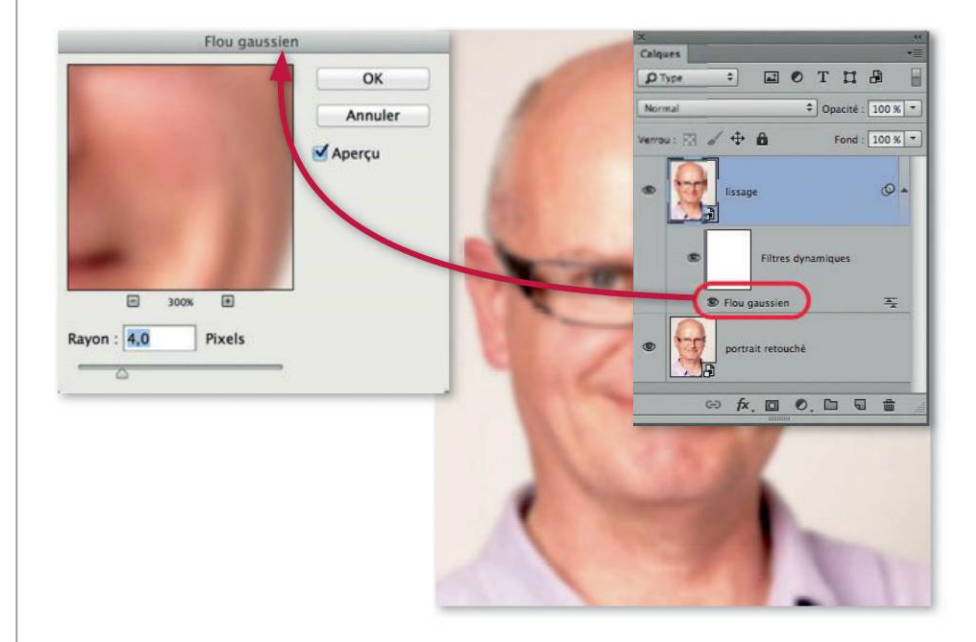


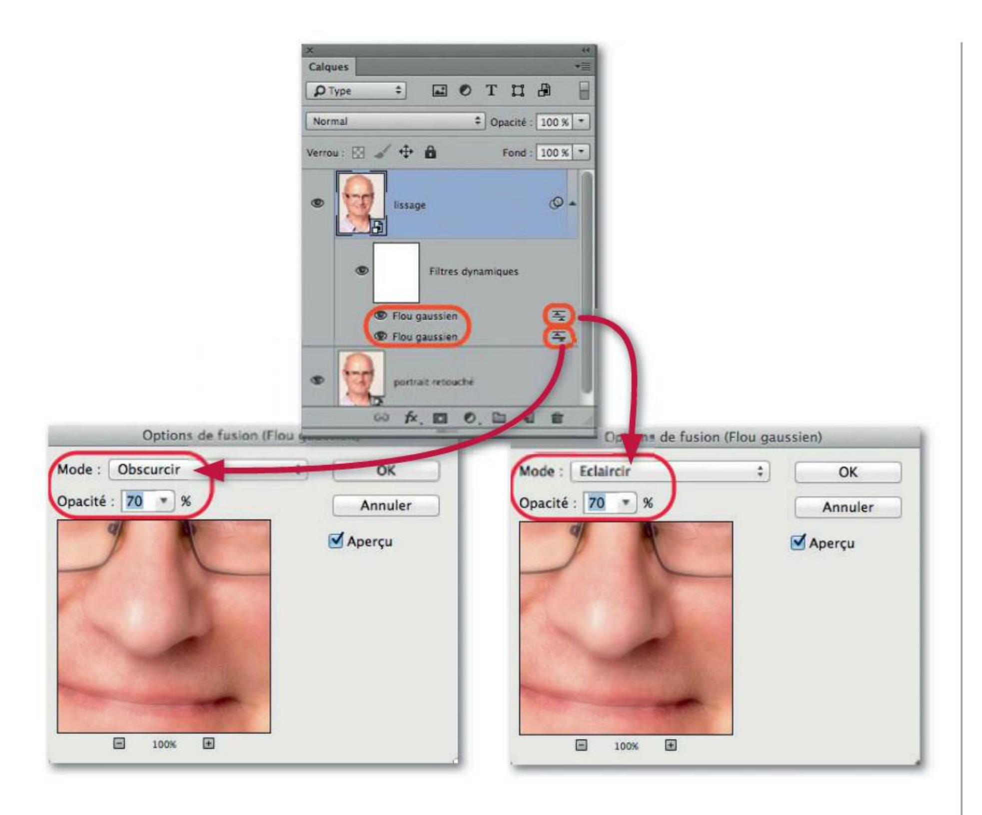
Sans et avec retouches.

ÉTAPE 2

Dans le menu **Filtre**, puis le sous-menu **Flou** (ou **Accentuation**), lancez la commande **Flou gaussien**. Dans la fenêtre de réglage du filtre, saisissez une valeur de 4 px : l'image devient entièrement floue mais l'effet sera réduit par la suite à l'aide du masque filtrant et des options de fusion du filtre.

NOTE *Le réglage du flou est défini pour une image de 1024 × 768 px à 72 ppp. Augmentez cette valeur si votre image a des dimensions et une résolution supérieures.*

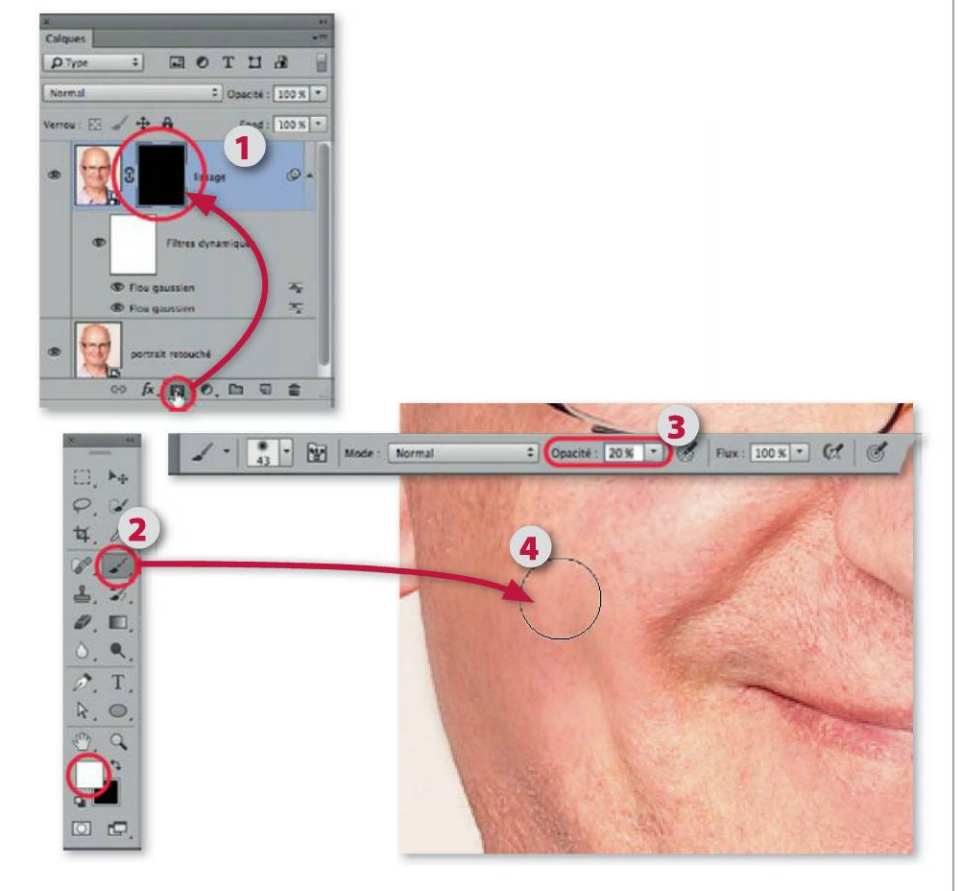




ÉTAPE 3

Relancez à nouveau le filtre **Flou gaussien** avec les mêmes réglages en tapant ⌘F [Ctrl F] (ou par la première commande du menu **Filtre**). Le panneau **Calques** liste deux fois le filtre sous la vignette du masque filtrant.

Par double-clic sur l'icône située à droite du nom du filtre, affichez les options de fusion du filtre : pour celles du filtre supérieur, choisissez le mode **Éclaircir** et une opacité de 70 % ; pour celles du filtre inférieur, le mode **Obscurcir** et une opacité de 70 % également.



ÉTAPE 4

Pour que l'effet du filtre ne s'applique que sur les zones de peau, effectuez les opérations suivantes.

1 Ajoutez au calque dynamique un masque de fusion inversé (noir) par ⌥ clic [Alt clic] sur l'icône du panneau **Calques** (le filtre n'agit plus) ;

2 Activez l'outil **Pinceau** (lettre B) ;

3 Réduisez son opacité (tapez directement 2 pour 20 %, 3 pour 30 % ou 1, puis 5 pour 15 %) ;

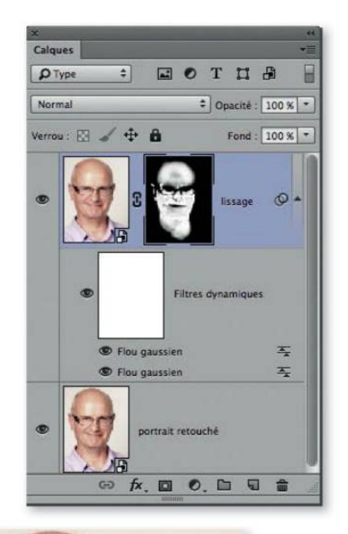
4 Par glissement sur l'image (avec ctrl ⌥ [Alt clic droit]), définissez la taille du pinceau selon la zone à couvrir (grande sur les joues, le front et le cou ; réduite près des lèvres, des bords du nez et des yeux).

Dessinez en blanc sur la peau, le filtre agira et créera le lissage.

ÉTAPE 5

N'hésitez pas à passer le pinceau plusieurs fois sur certaines parties (voire à augmenter son opacité) pour que le lissage y soit suffisant. Pour effacer les débordements, tapez la lettre X pour peindre en noir.

Au fur et à mesure que le masque se remplit de blanc, le lissage de peau s'effectue. S'il est trop fort (ou trop faible), réaffichez les réglages du filtre ou ses options de fusion pour ajuster les valeurs.





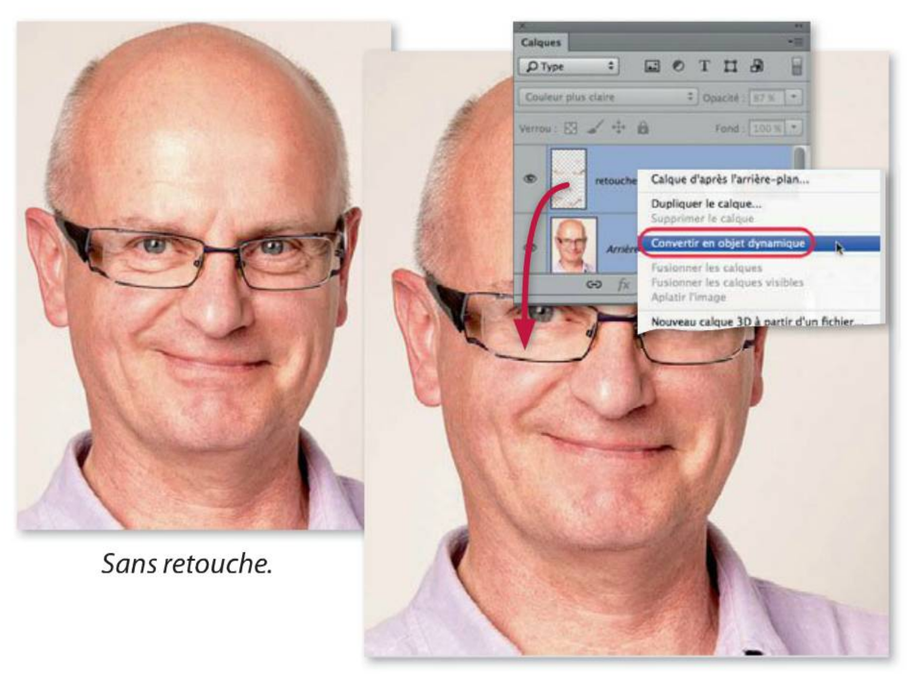
L'image initiale, puis retouchée.





L'image finale avec lissage de la peau.



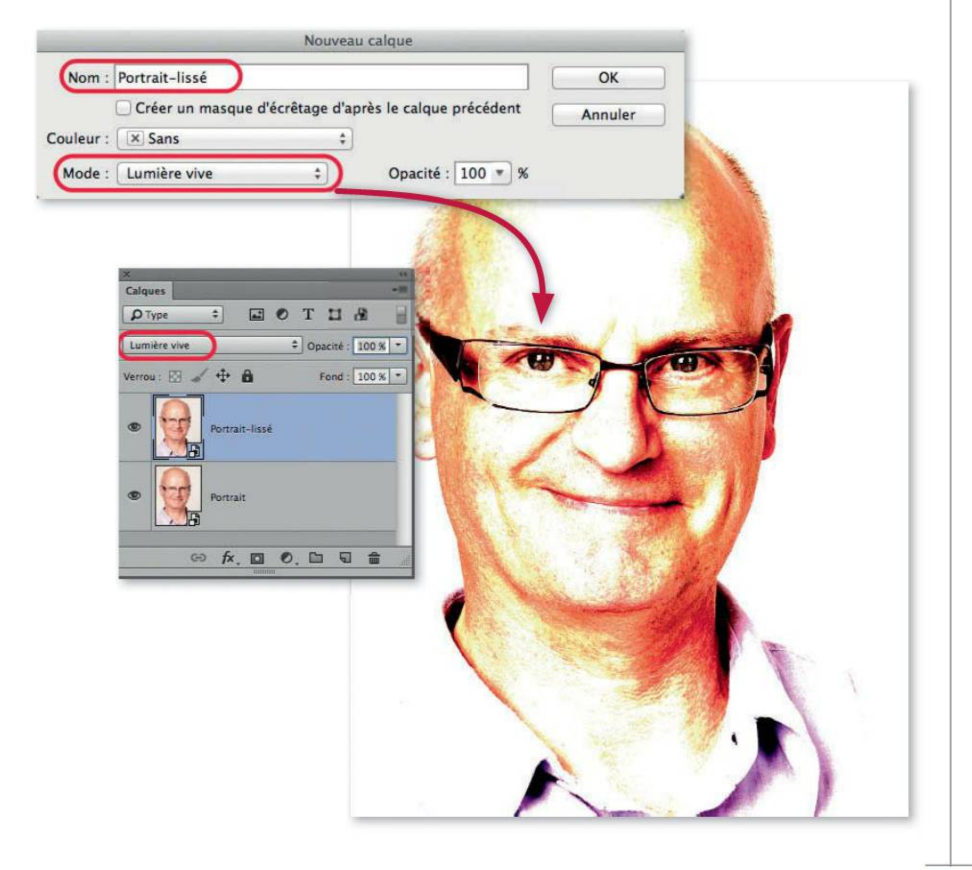


Sans retouche.

Avec retouches.

ÉTAPE 6 : seconde méthode

Le point de départ de cette méthode est le même que pour la précédente, c'est-à-dire la conversion de l'ensemble des calques présents en objet dynamique ce qui donnera une plus grande souplesse de travail.

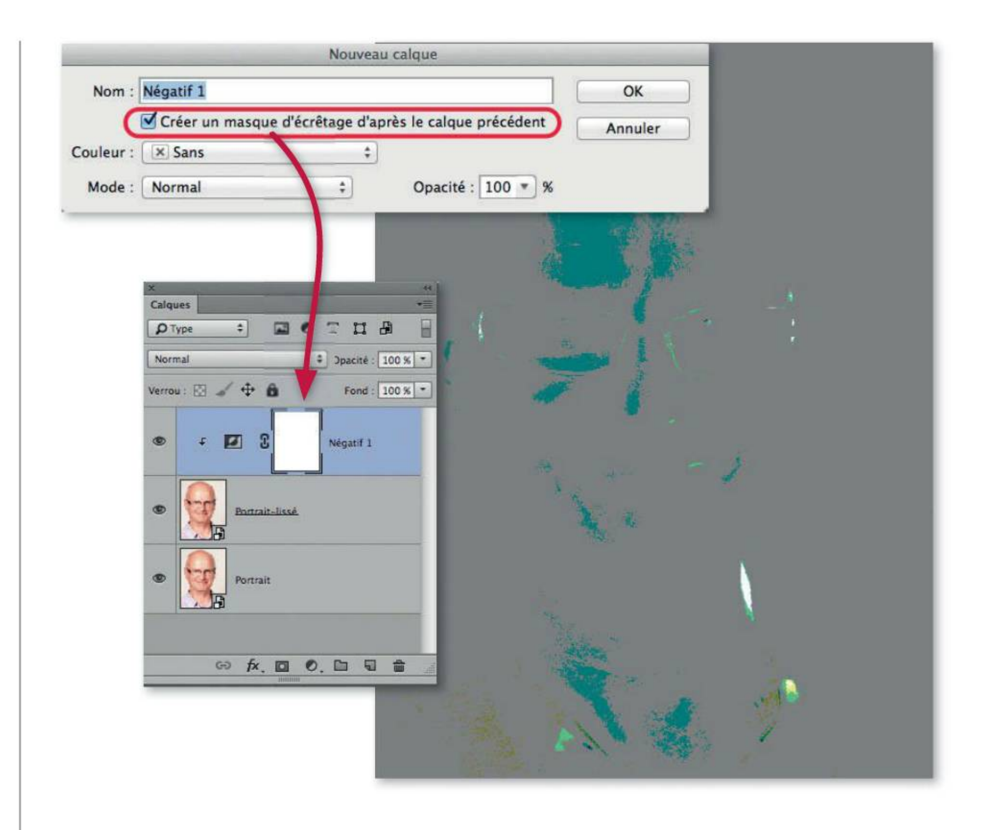


ÉTAPE 7

Ici aussi, le travail avec les filtres ne se réalise pas directement sur le calque dynamique mais sur une copie de celui-ci. Pour cela, une fois renommé, dupliquez ce calque dynamique en tapant ⌘⌥J [Ctrl AltJ] pour pouvoir changer le nom de la copie (dans l'exemple ci-contre « Portrait-lissé ») et lui appliquer le mode **Lumière vive** (ce mode lui donne un aspect qui disparaîtra).

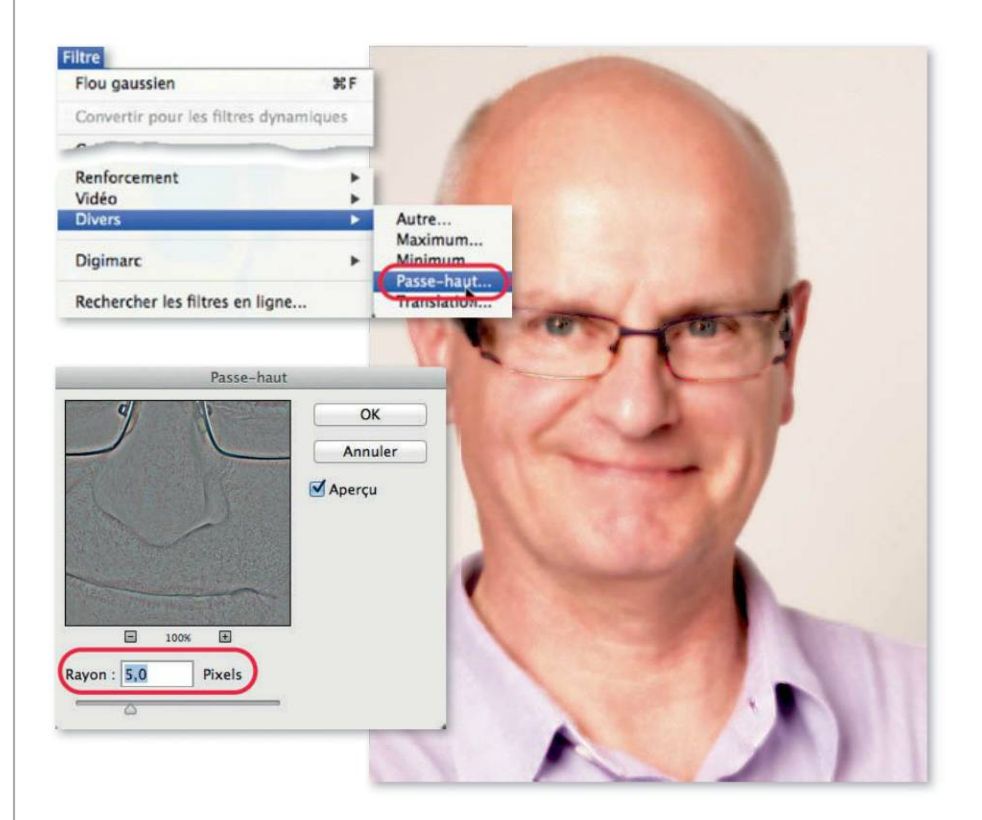
ÉTAPE 8

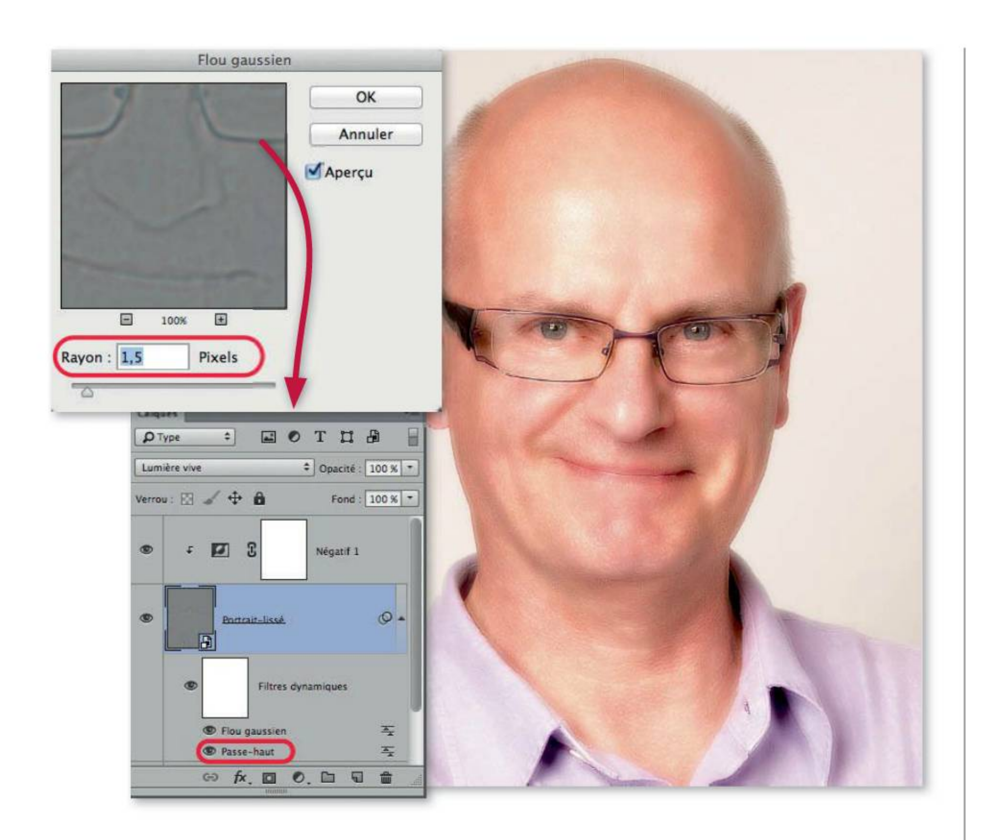
Nous allons créer le négatif de ce calque (inverser les couleurs). Pour cela, dans le panneau **Calques**, enfoncez la touche ⌥ [Alt] et cliquez sur l'icône des calques de réglages (◐) pour choisir **Inverser** : une fenêtre de dialogue s'affiche, cochez **Créer un masque d'écrêtage d'après le calque précédent** (pour limiter l'inversion au calque inférieur).



ÉTAPE 9

Dans le panneau **Calques**, cliquez sur la vignette du calque dynamique (Portrait-lissé) pour l'activer et appliquez-lui le filtre **Passe-haut** (menu **Filtre**/**Divers**) : saisissez une valeur de 5. Il faudra peut-être l'adapter par la suite en fonction des dimensions et de la résolution de l'image (d'où l'intérêt de l'application dynamique du filtre). Plus la valeur est importante plus le lissage sera fort à la fin du traitement.

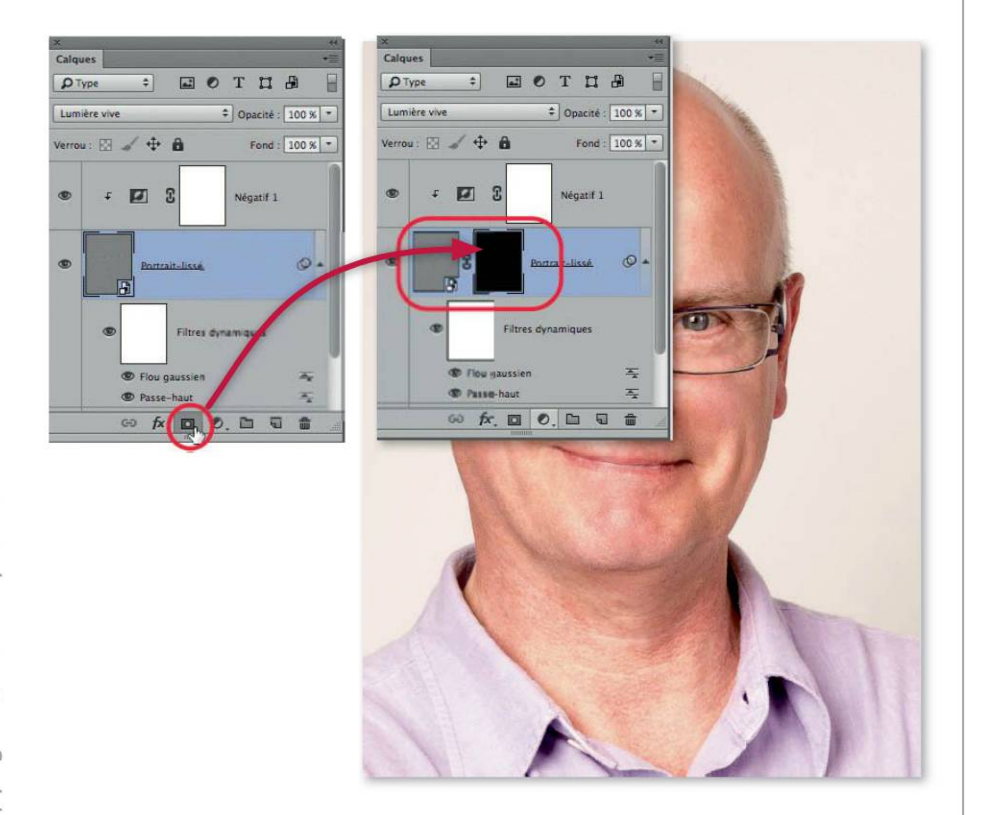




ÉTAPE 10

Appliquez le filtre **Flou gaussien** (menu **Filtre**/**Flou** ou **Atténuation**) : saisissez une valeur d'environ 1,5. Ici aussi, il faudra adapter par la suite en fonction des dimensions et de la résolution de l'image. Le flou permet d'atténuer le lissage sur certaines zones, plus la valeur du rayon est importante plus le lissage sera estompé à la fin du traitement.

Le panneau **Calques** liste les deux filtres (dynamiques) sous la vignette du masque filtrant. C'est par double-clic sur le nom du filtre que l'on en modifiera les valeurs.



ÉTAPE 11

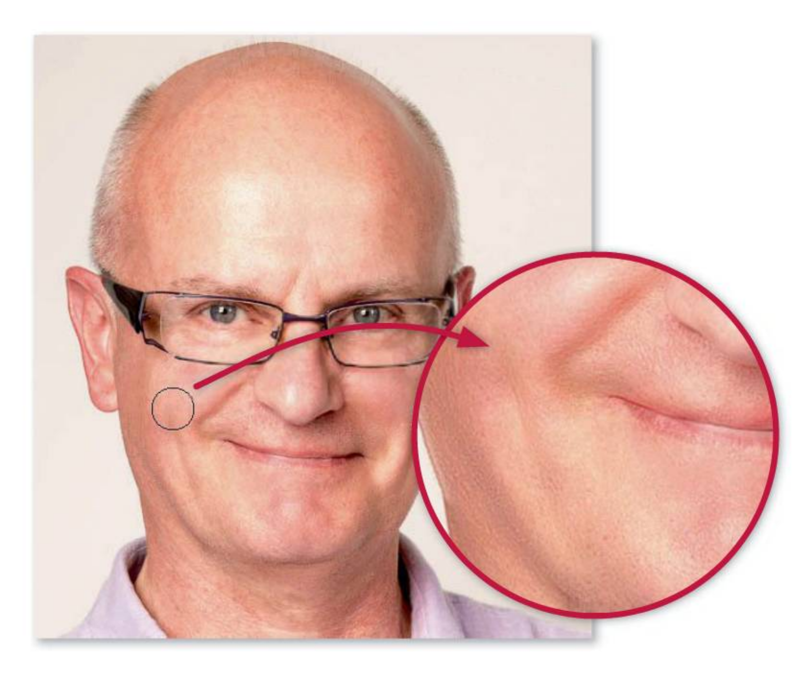
Pour l'instant, le lissage est appliqué sur la totalité de l'image. Il ne doit apparaître que sur la peau du visage. Pour cela, nous allons utiliser un masque sur le calque dynamique. Dans le panneau **Calques**, vérifiez que le calque dynamique est toujours sélectionné, enfoncez la touche ⌥ [Alt] et cliquez sur l'icône de création de masque de fusion (◘) pour ajouter un masque complétement noir. L'image redevient nette car l'objet dynamique est totalement masqué.

ÉTAPE 12

Pour obtenir un lissage de peau, effectuez les manipulations suivantes :

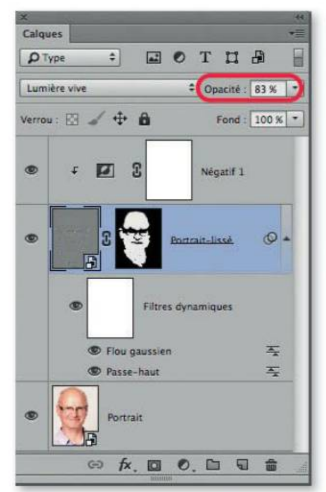
- activez le masque du calque en cliquant sur sa vignette dans le panneau **Calques** ;
- sélectionnez l'outil **Pinceau** (avec le blanc au premier plan), réduisez son opacité à 50 % (par exemple) ;
- passez le pinceau sur les zones du visage que vous souhaitez lisser. Repassez l'outil si l'effet n'est pas assez important. Si vous avez débordé, tapez X pour mettre le noir au premier plan et passez l'outil sur les zones lissées.





ÉTAPE 13

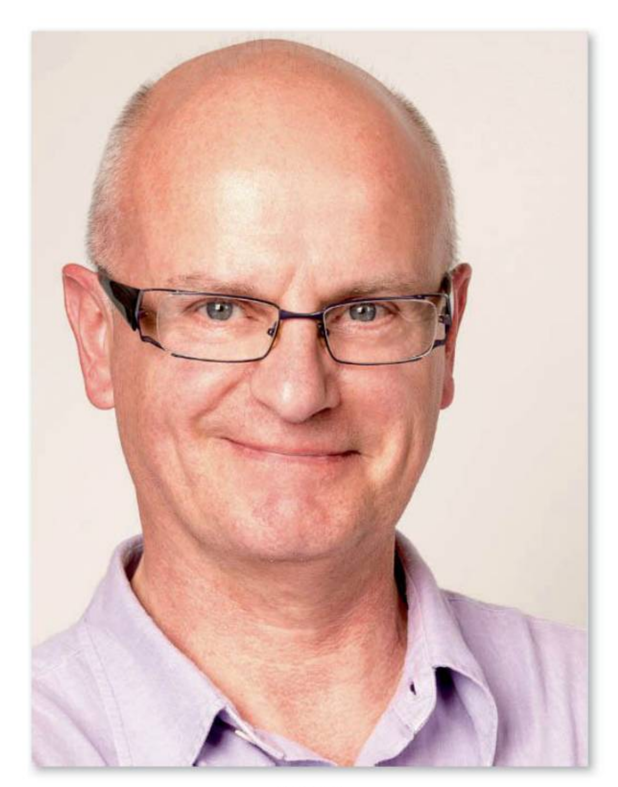
La copie d'écran ci-contre montre la vignette du masque partiellement blanchie. Pour affiner ce lissage, vous pouvez revenir sur les valeurs des différents filtres si le lissage n'est pas assez fort ; en revanche, s'il l'est trop, réduisez l'opacité du calque dynamique pour l'estomper.







ASTUCE *Pour améliorer la gestion des calques dans le panneau **Calques**, vous pouvez sélectionner les calques correspondants à un même traitement (ci-contre, par exemple, les deux calques pour le lissage) et les associer dans un groupe (dossier de calques) en tapant ⌘ G [Ctrl G]. Une fois renommé, il sera aisé de masquer ce groupe pour comparer avant et après traitement.*

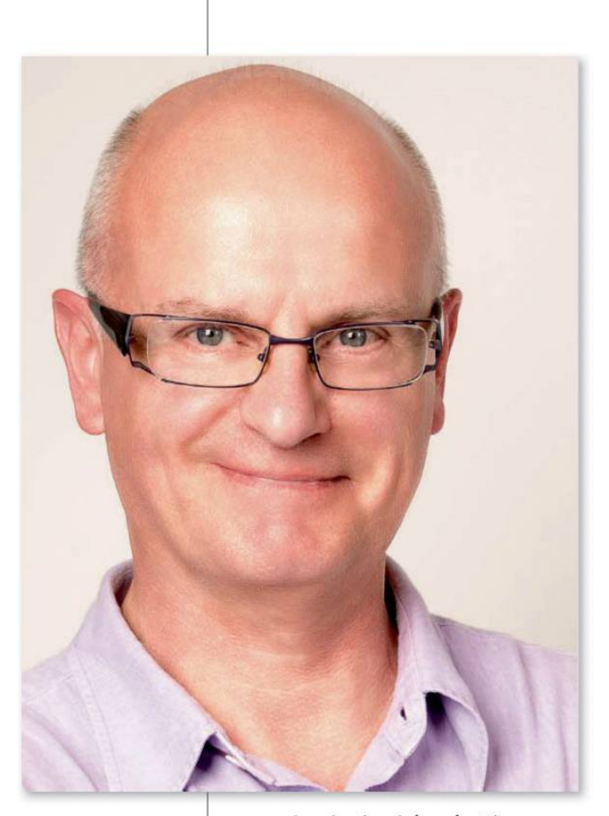


Avant.

Les deux méthodes de lissage sont différentes. La seconde est un peu plus délicate à mettre en œuvre (elle comporte davantage d'étapes), mais présente l'avantage de préserver le grain de peau.



Après (méthode 1).



Après (méthode 2).

Renforcer certains traits

Si le lissage est une étape importante pour masquer ou estomper les petites imperfections de la peau, il est intéressant de marquer certaines zones du visage (cils, bouche, yeux…) pour les faire ressortir dans le visage. Plusieurs techniques sont disponibles ; celle utilisée ici fait appel à un filtre appliqué de manière dynamique.

ÉTAPE 1

Comme pour le lissage, nous allons utiliser une copie de l'objet dynamique (afin de pouvoir lui appliquer le filtre dynamique). Si vous avez réalisé le lissage de l'atelier précédent, dupliquez le calque de l'objet dynamique inférieur en tapant ⌘ ⌥ J [Ctrl Alt J] pour le renommer (« zones nettes », par exemple).

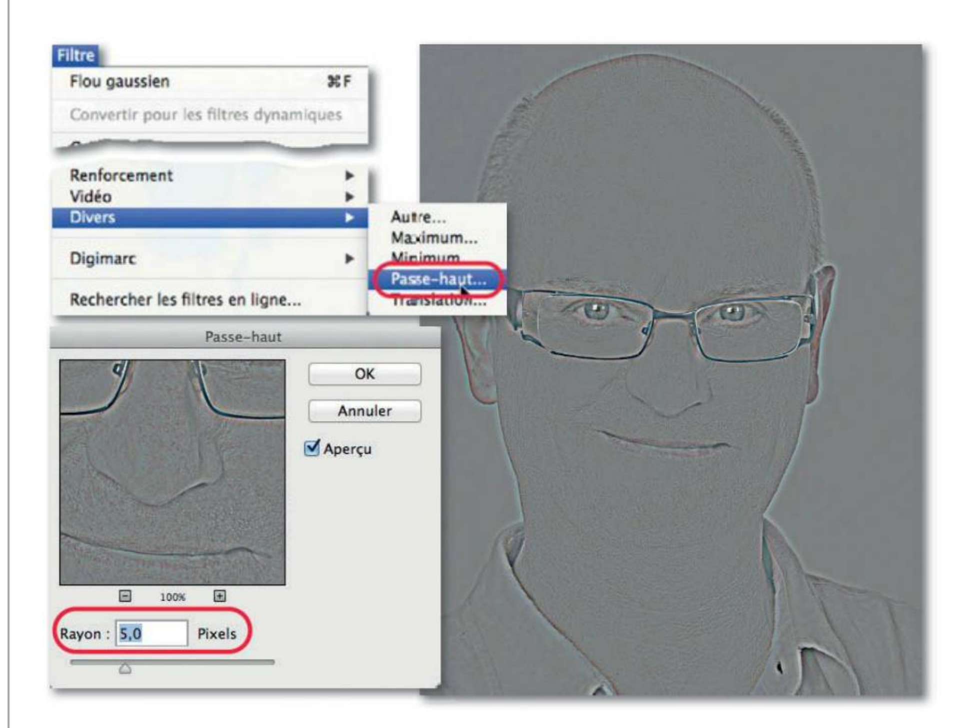
NOTE *Si vous n'avez pas réalisé de lissage, sélectionnez tous les calques, convertissez l'ensemble en objet dynamique (par clic droit sur l'un des noms de calques), puis dupliquez comme indiqué ci-dessus.*

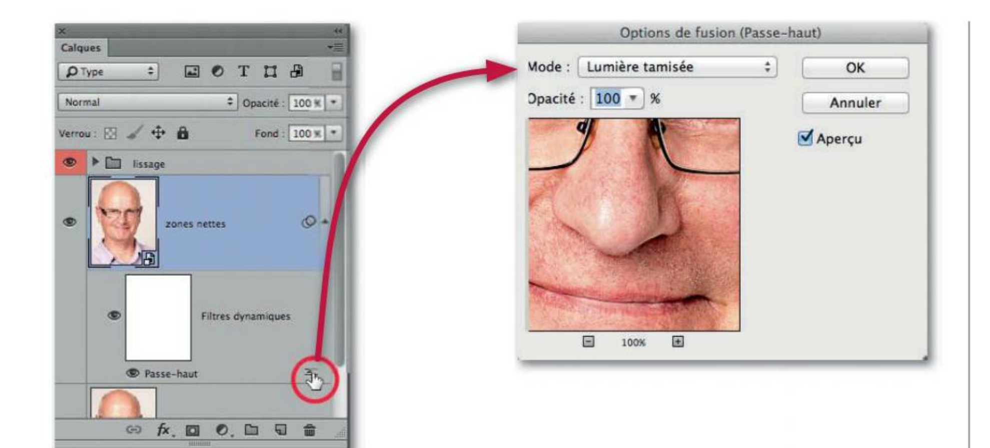




ÉTAPE 2

Appliquez le filtre **Passe-haut** (menu **Filtre**/**Divers**) : saisissez une valeur de 5 px. Il faudra peut-être l'adapter par la suite en fonction des dimensions et de la résolution de l'image (d'où l'intérêt de l'application dynamique du filtre). Plus la valeur est importante plus l'accentuation sera forte (celle-ci n'est pas encore visible).

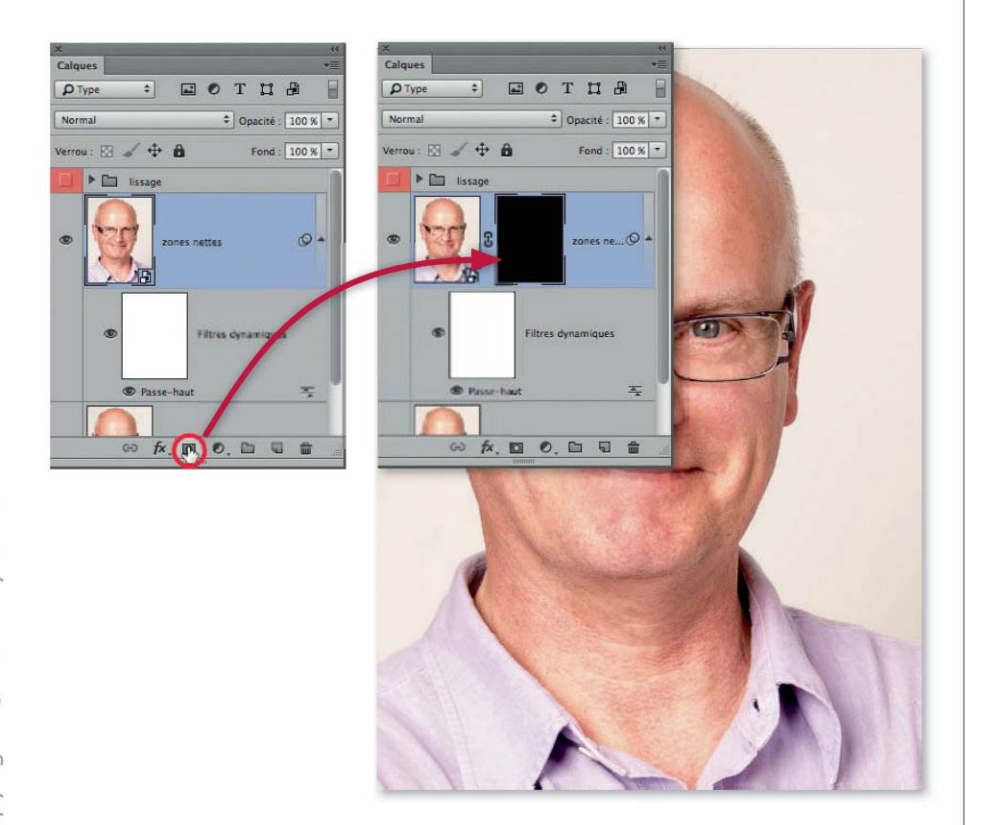




ÉTAPE 3

Pour que l'effet du filtre apparaisse correctement, changez son mode de fusion. Pour cela, par double-clic sur l'icône située à droite du nom du filtre, affichez les options de fusion et choisissez le mode **Lumière tamisée** (éventuellement, réduisez l'opacité si l'effet est trop fort).

NOTE *Si vous avez réalisé un lissage, le calque correspondant cache une partie du renforcement du filtre* ***Passe-haut****. Temporairement, vous pouvez masquer ce calque.*



ÉTAPE 4

Pour que la netteté renforcée ne s'applique que sur certaines parties du visage (yeux, lunettes, bouche…), nous allons affecter un masque de fusion au calque dynamique.

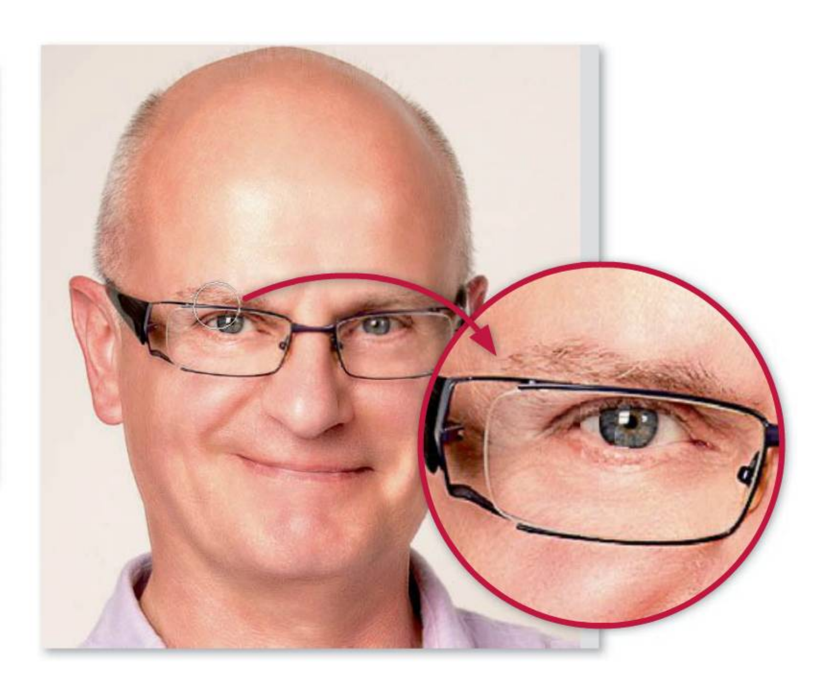
Dans le panneau **Calques**, vérifiez que le calque dynamique est toujours sélectionné, enfoncez la touche ⌥ [Alt] et cliquez sur l'icône de création de masque de fusion ( ) pour ajouter un masque complètement noir : l'objet dynamique est totalement masqué (on ne voit que le calque inférieur, ci-contre on a masqué l'effet de lissage).

ÉTAPE 5

Pour rendre nettes les zones souhaitées, effectuez les manipulations suivantes :

- activez le masque (clic sur sa vignette dans le panneau **Calques**) ;
- sélectionnez l'outil **Pinceau** (et le blanc au premier plan), réduisez son opacité ;
- passez l'outil sur les yeux, les oreilles, le bord du nez, les lunettes, la bouche… (toutes les zones à accentuer). Repassez l'outil si l'effet n'est pas assez fort. Si vous avez débordé, tapez X (noir au premier plan) et passez l'outil sur les zones trop nettes.



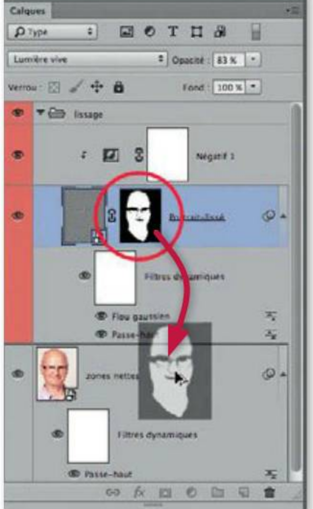


ÉTAPE 6

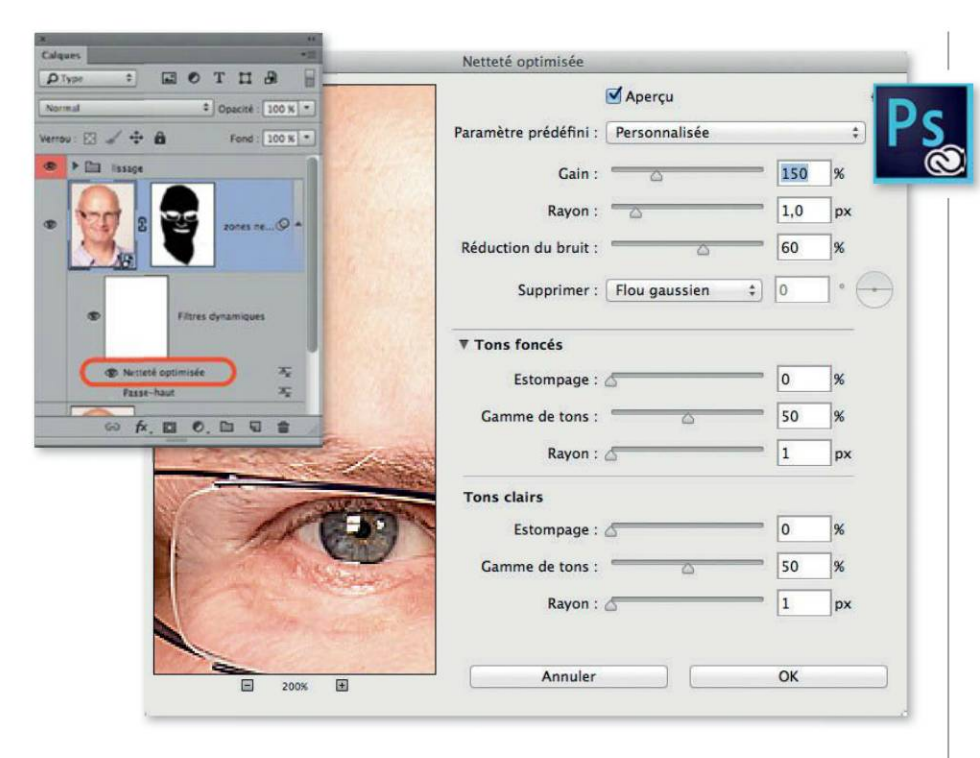
La copie d'écran ci-contre montre la vignette du masque partiellement blanchie. Pour affiner ce lissage, vous pouvez revenir sur les valeurs des différents filtres si le lissage n'est pas assez fort ; en revanche, s'il l'est trop, réduisez l'opacité du calque dynamique pour l'estomper.

> **ASTUCE** *Ce masque est à peu de chose près le négatif du masque créé pour le lissage. Il aurait pu être obtenu directement dans le panneau **Calques** par glissement de ce dernier en enfonçant les touches ⌥ et ⇧ [Alt et ⇧] (⌥ [Alt] pour la copie du masque et ⇧ pour son inversion).*





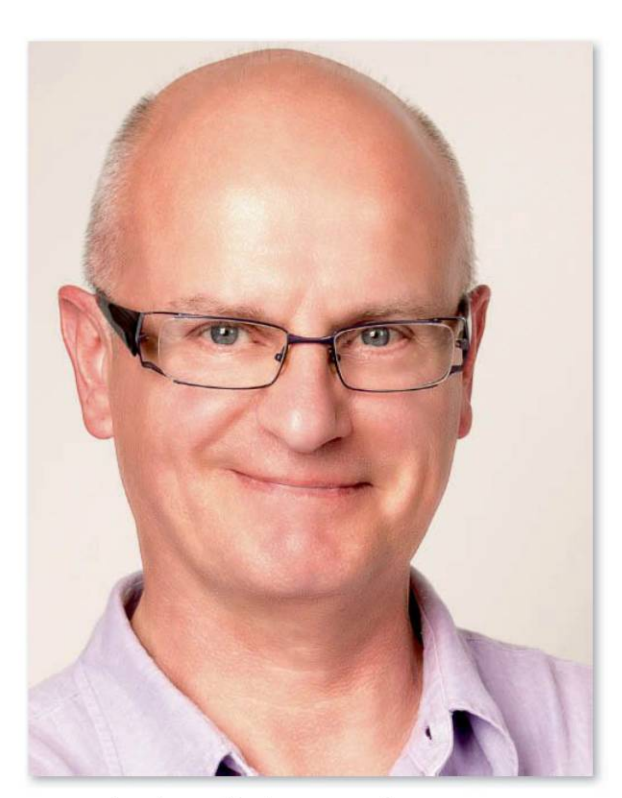




ÉTAPE 7

Au lieu d'utiliser le filtre **Passe-haut** associé au mode **Lumière tamisée** (ou **Lumière crue** pour un effet plus fort), il est possible d'appliquer le filtre **Netteté optimisée** du menu **Filtre**/**Renforcement** (avec le mode **Normal**). D'autant plus que, dans la version CC, il utilise un nouvel algorithme de travail et une nouvelle option de réduction du bruit qui le rendent plus performant. Il est également envisageable d'utiliser le **Filtre Camera Raw** et son onglet **Détails** (revoir le chapitre 2).

ASTUCE *Si vous appliquez les deux filtres, ils apparaîtront listés dans le panneau* ***Calques*** *et il sera possible de masquer l'un ou l'autre pour comparer les résulats.*



Le visage lissé sans renforcement.



Avec renforcement de la netteté sur les zones non lissées.

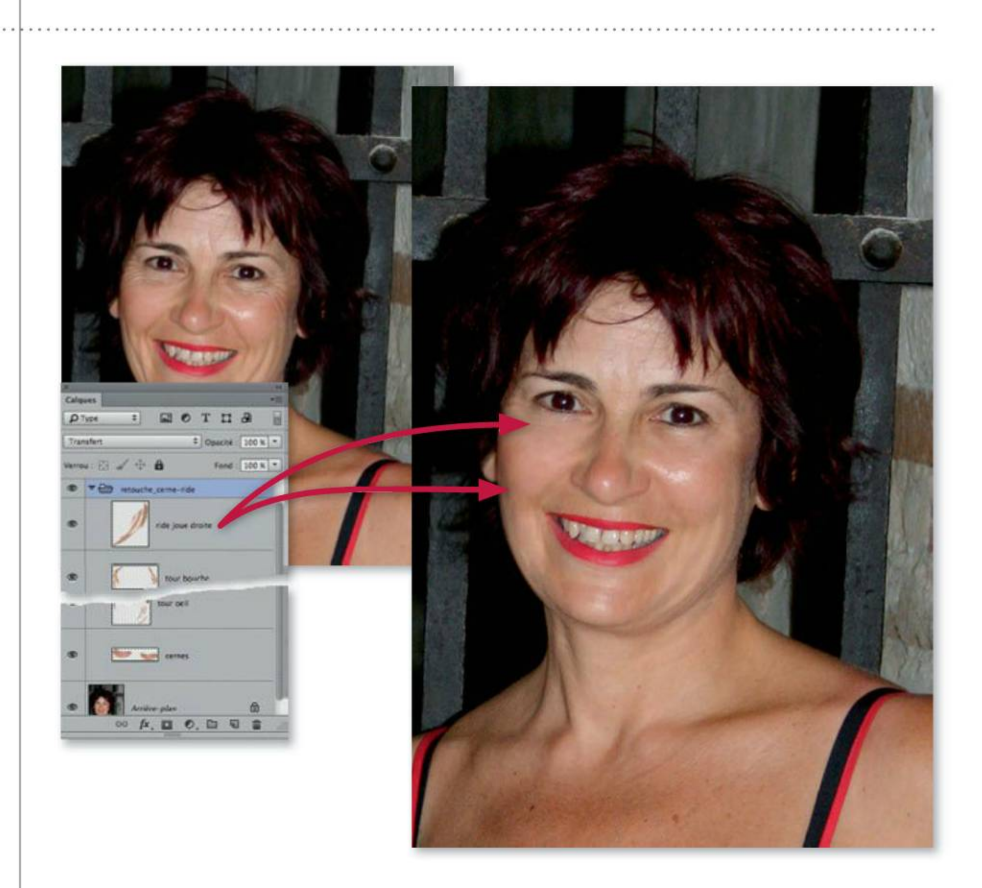
Travailler l'éclairage

Selon l'éclairage ambiant (soleil, flash…), un visage peut comporter des ombres que l'on souhaite estomper et des reflets de lumière que l'on voudrait atténuer. Deux opérations importantes pour améliorer l'éclairage d'un visage ; elles peuvent intervenir avant ou après le lissage de peau abordé dans l'atelier précédent.

ÉTAPE 1

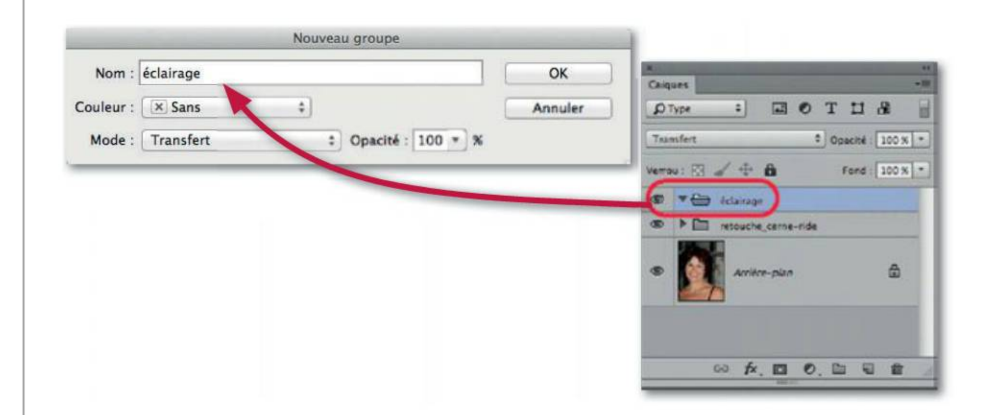
Dans cet atelier, nous allons voir deux exemples de portraits dans lesquels un travail sur les lumières et les ombres est nécessaire. Dans chacun d'eux, des retouches ont été réalisées en utilisant plusieurs calques.

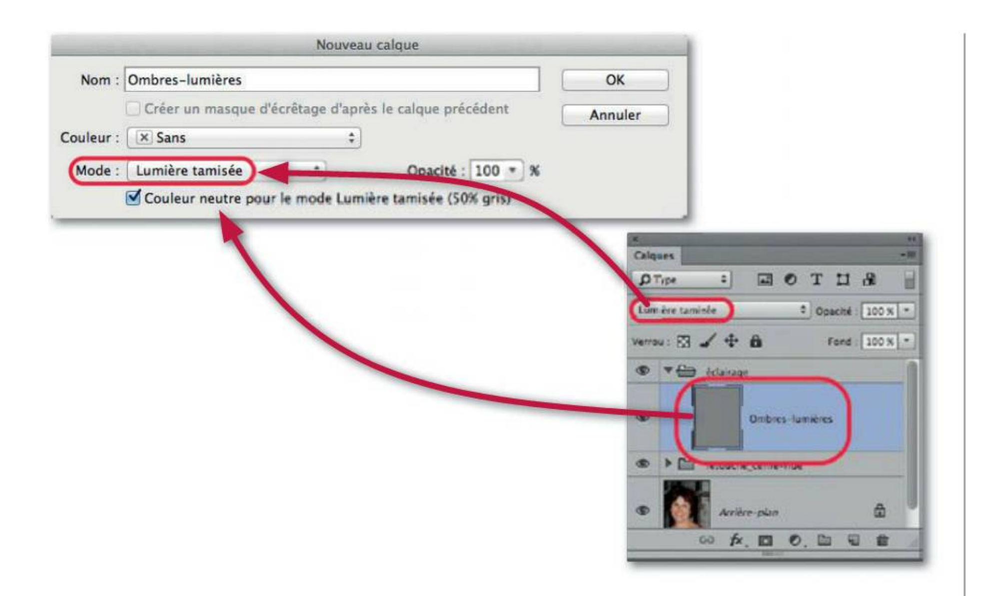
Ci-contre, ces calques ont été placés dans un groupe de calques. Il n'est pas indispensable de fusionner ces calques pour effectuer le travail sur les reflets et les ombres qui, dans ce premier exemple, ne sont pas trop prononcés.



ÉTAPE 2

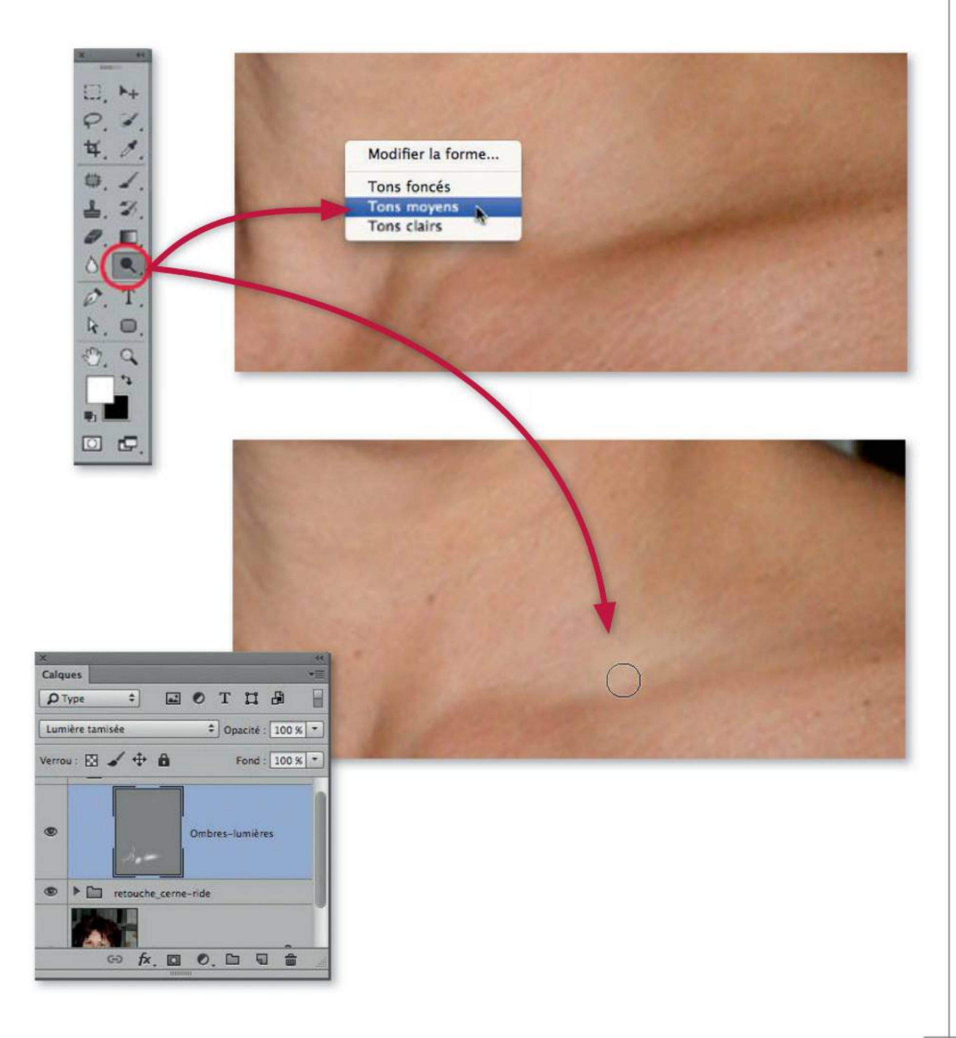
Le travail sur les zones claires et sombres, comme les autres retouches, s'effectuera de manière réversible et sera donc réalisé sur des calques ajoutés. Pour ranger ces calques, commencez par ajouter un groupe de calques par ⌥ clic [Alt clic] sur l'icône du panneau **Calques** pour pouvoir renommer le groupe.





ÉTAPE 3

Pour travailler l'éclairage, ajoutez un calque particulier obtenu par ⌥ clic [Alt clic] sur l'icône du panneau **Calques** (ou en tapant ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N]) ce qui fait apparaître la fenêtre **Nouveau calque** : elle propose des options, parmi celles-ci, outre le nom, choisissez le mode **Lumière tamisée**, puis cochez **Couleur neutre pour le mode Lumière tamisée (50 % gris)**. Le calque ainsi ajouté est couvert de gris (visible dans le panneau **Calques**) et son contenu n'apparaîtra sur l'image que s'il n'est plus gris à 50 % ; il aura pour effet de foncer ou d'éclaircir l'image localement.



ÉTAPE 4

Pour atténuer les ombres, il faut éclaircir le gris du calque, pour atténuer les reflets, il faut l'assombrir. Pour réaliser ces changements, deux méthodes sont disponibles : dessinez en noir ou blanc avec l'outil **Pinceau** ou, plus souple, utilisez les outils **Densité –** (pour éclaircir) et **Densité +** (pour assombrir). On passe de l'un à l'autre sur l'image en enfonçant ⌥ [Alt].

Comme pour le pinceau, la taille des outils **Densité** se règle par glissement sur l'image (avec ctrl ⌥ [Alt clic droit]) et pour l'opacité, directement au clavier (30 % assurera une intervention douce). Pour limiter l'action, par ⇧ clic droit, choisissez de n'agir que sur les tons moyens (si l'effet doit être accentué, il faudra passer aux tons foncés ou clairs).

Chaque intervention fera apparaître une zone claire (ou sombre) sur la vignette du calque.

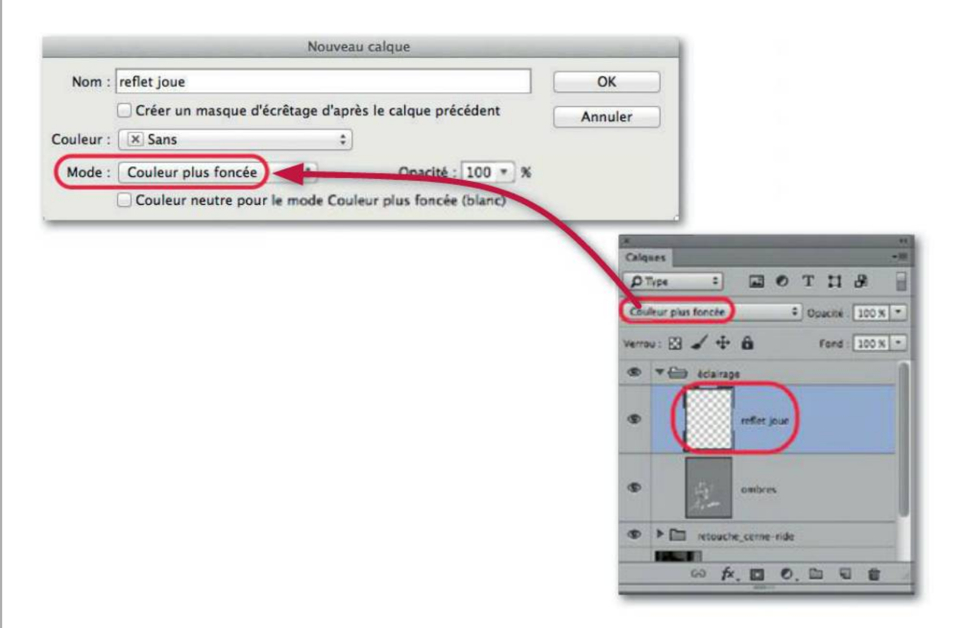
ÉTAPE 5

Au lieu de traiter sur le même calque toutes les ombres et les reflets, vous pouvez créer un calque par type de correction ou par localisation. Il sera alors possible de modifier l'opacité de chacun d'eux séparément, voire de leur ajouter un masque de fusion pour réaliser un estompage local en dessinant en noir avec l'outil **Pinceau**.

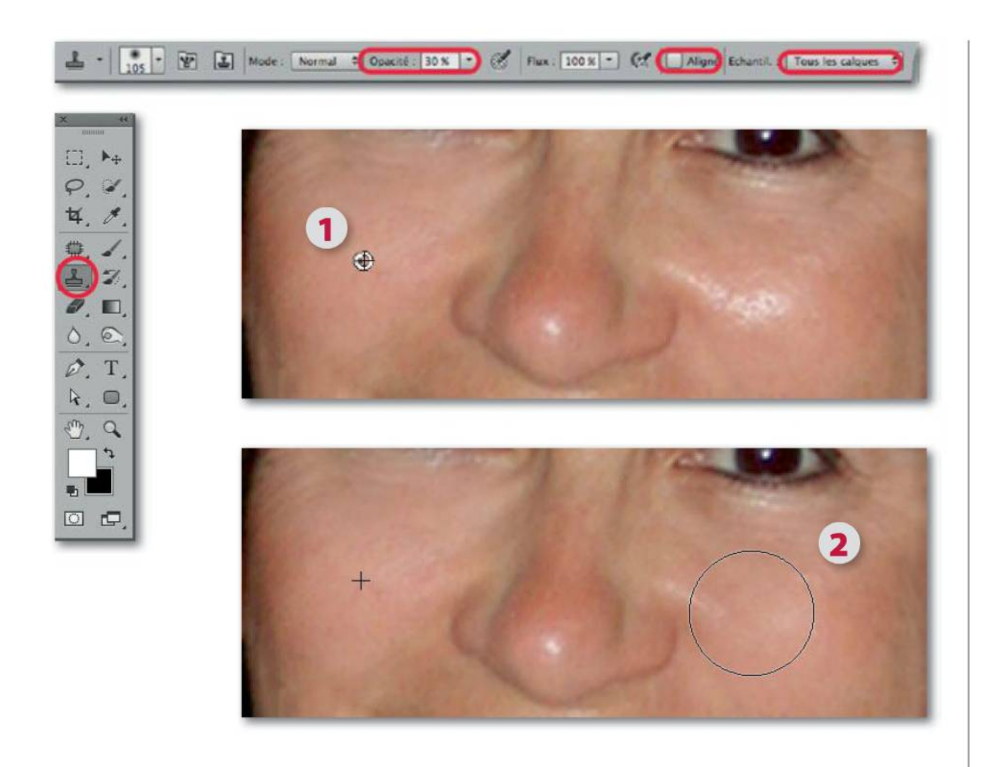


ÉTAPE 6

Pour traiter les reflets, l'utilisation d'un calque rempli de gris ne donne pas toujours un résultat réaliste. Dans ce cas, nous pouvons employer une technique différente avec un autre calque particulier. Il est également créé par ⌥ clic [Alt clic] sur l'icône du panneau **Calques** (ou ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N]), mais, dans la fenêtre **Nouveau calque**, c'est le mode **Couleur plus foncée** qui est affecté.



> **NOTE** *Vous pouvez aussi ajouter ce calque par clic sur l'icône , puis changer son mode de fusion et son nom dans le panneau* ***Calques****.*

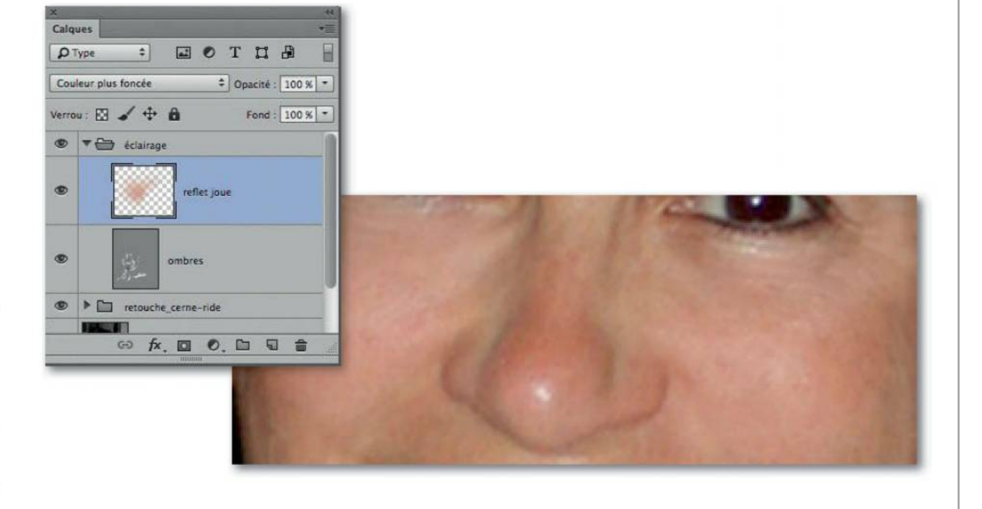


ÉTAPE 7

C'est l'outil **Tampon de duplication** (lettre S) qui sera utilisé. Dans le panneau **Options** de l'outil, réglez son opacité (avec une valeur réduite à 20 ou 30 %), décochez l'option **Aligné** (pour garder la même référence) et sélectionnez l'option **Tous les calques** dans le menu local **Échantillonnage**.

Sur l'image, pour obtenir une forme aux bords estompés, paramétrez par glissement vertical (avec ctrl ⌥ [Alt clic droit]) la dureté sur une valeur très faible ou nulle ; quant à la taille (glissement horizontal), elle doit être suffisamment grande (de l'ordre de celle de la zone à corriger).

Il faut maintenant définir la référence de duplication (**1**) par ⌥ clic [Alt clic] (ci-contre, sur la joue à gauche), puis par petites touches (**2**) successives, atténuer le reflet sur l'autre joue en glissant l'outil.



ÉTAPE 8

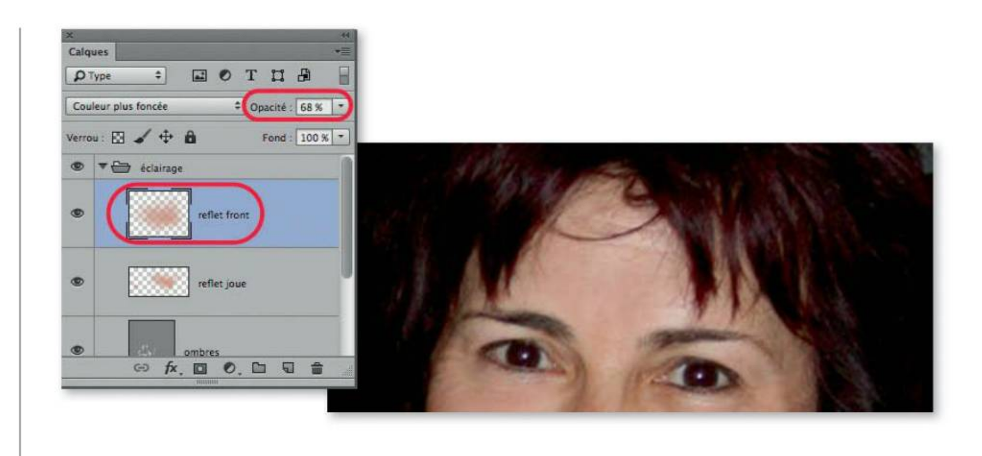
La correction apparaît sur le calque. S'il y a des débordements (ou imperfections), elles pourront être effacées avec l'outil **Gomme** que l'on réglera avec une forme estompée et une opacité réduite.

On peut traiter le reflet sur le nez avec cette même référence ou définir une autre référence par ⌥ clic [Alt clic] sur une autre zone du visage.

ÉTAPE 9

Pour réaliser la correction sur certaines zones, comme ci-contre le front, il est préférable d'ajouter un second calque avec le même mode de fusion (**Couleur plus foncée**). Cela permettra, comme c'est le cas dans l'exemple à gauche, de régler son opacité indépendamment des autres corrections (notamment celles de la joue et du nez).

La référence de duplication de l'outil **Tampon** (définie par ⌥ clic [Alt clic]) peut également être prise sur la joue et la taille du tampon adaptée à la zone à traiter.





L'image initiale, puis retouchée.



L'image finale avec éclairage retravaillé.

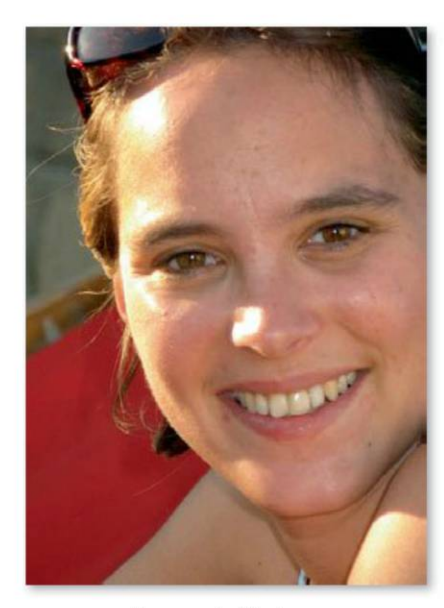


Image initiale.



Image retouchée.





Lissage et traitement des ombres.

ÉTAPE 1 : reflets importants

Dans l'exemple ci-contre un travail est nécessaire sur les ombres et sur les reflets, mais il est plus important sur ces derniers.

Ce portrait, dont on peut voir l'image initiale ci-contre à gauche, a subi des retouches (pour atténuer les cernes et les boutons, ainsi qu'un lissage de peau) selon les techniques indiquées dans les ateliers précédents. Tous ces traitements ont été réalisés de manière réversible, c'est-à-dire en utilisant des calques ou des filtres dynamiques comme le montrent les différentes copies d'écran du panneau **Calques**.

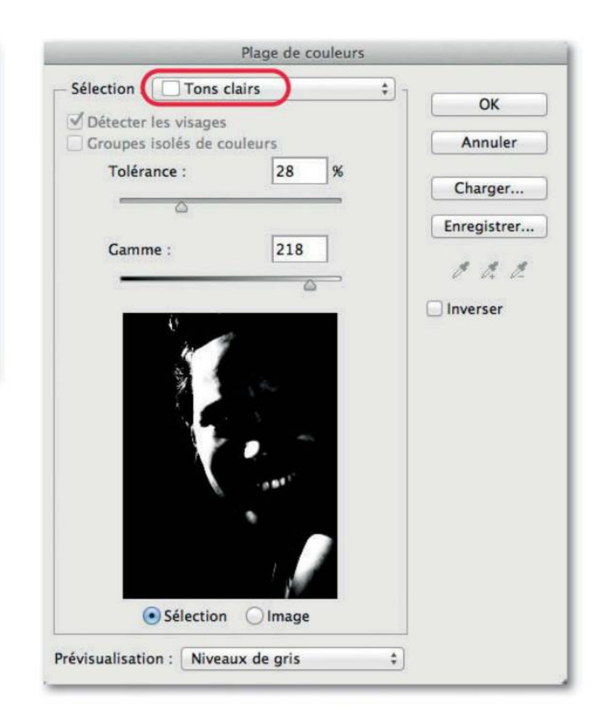
Pour atténuer les ombres, notamment autour des yeux et de la bouche, on a utilisé un calque rempli de gris avec le mode **Lumière tamisée** et dessiné dessus avec l'outil **Densité** -.

Nous allons voir maintenant comment traiter les reflets. La technique est assez voisine de celle proposée précédemment.

ÉTAPE 2

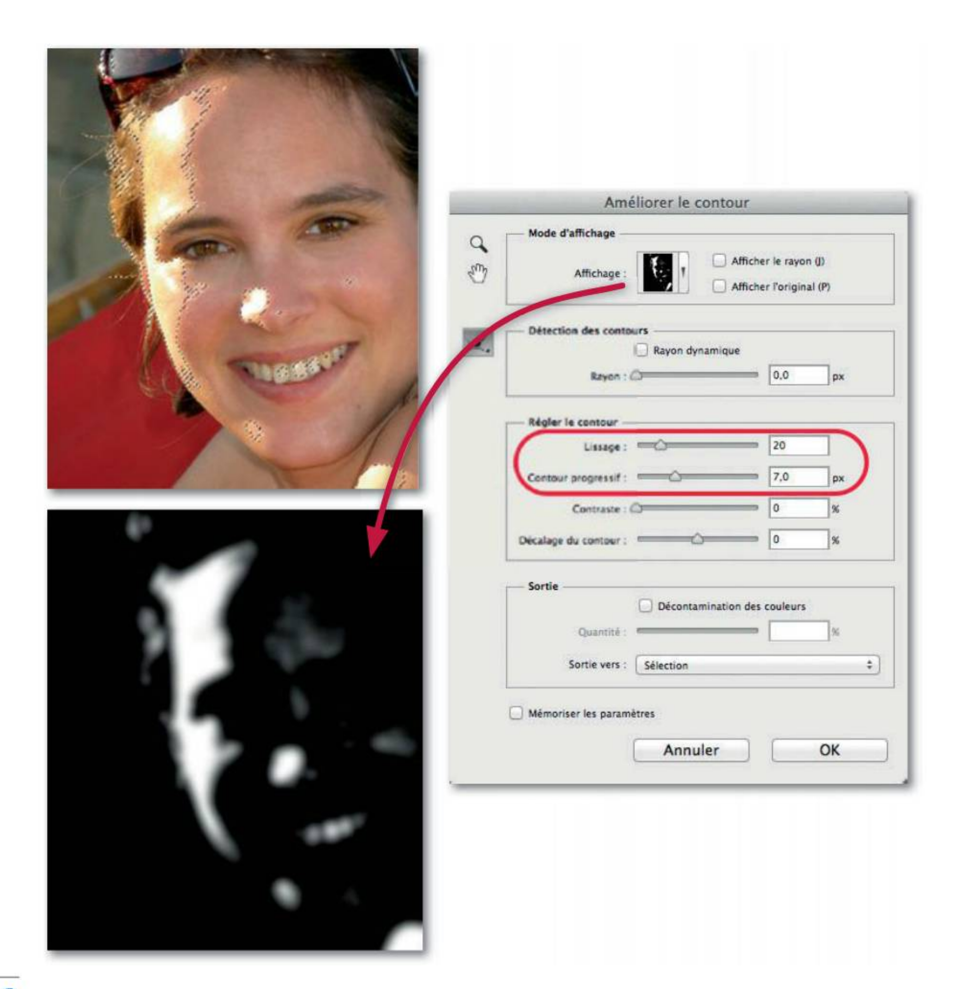
Dans le panneau **Calques**, cliquez sur le calque de la photo pour l'activer. Lancez la commande **Plage de couleurs** du menu **Sélection**.

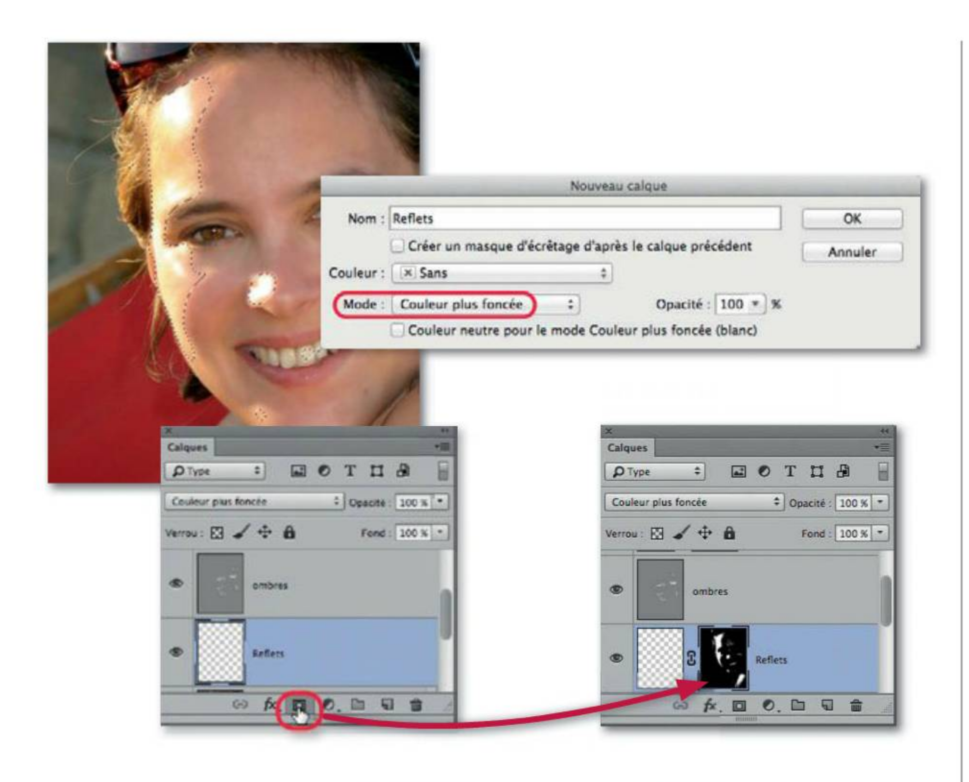
Il s'agit ici de sélectionner les zones les plus claires de l'image ; en effet, elles correspondent principalement aux zones de reflets. Pour cela, dans le menu local **Sélection**, choisissez **Tons clairs** ; réglez la **Tolérance** avec une valeur voisine de 30 % pour réduire l'étendue des tons et affectez au curseur **Gamme** une valeur élevée pour limiter la sélection aux zones claires (255 ne sélectionne que les blancs purs). Validez pour afficher la sélection.



ÉTAPE 3

Pour affinez cette sélection, lancez la commande **Améliorer le contour** du menu **Sélection**. Pour adoucir les transitions entre la zone traitée et le reste de l'image, augmentez le **Lissage** (par exemple, 20) et ajoutez un **Contour progressif** de 7 à 10 px. Selon l'option choisie dans le menu **Affichage**, vous pouvez voir l'aspect du futur masque affiché en niveaux de gris (les zones de reflets y apparaissent en blanc).

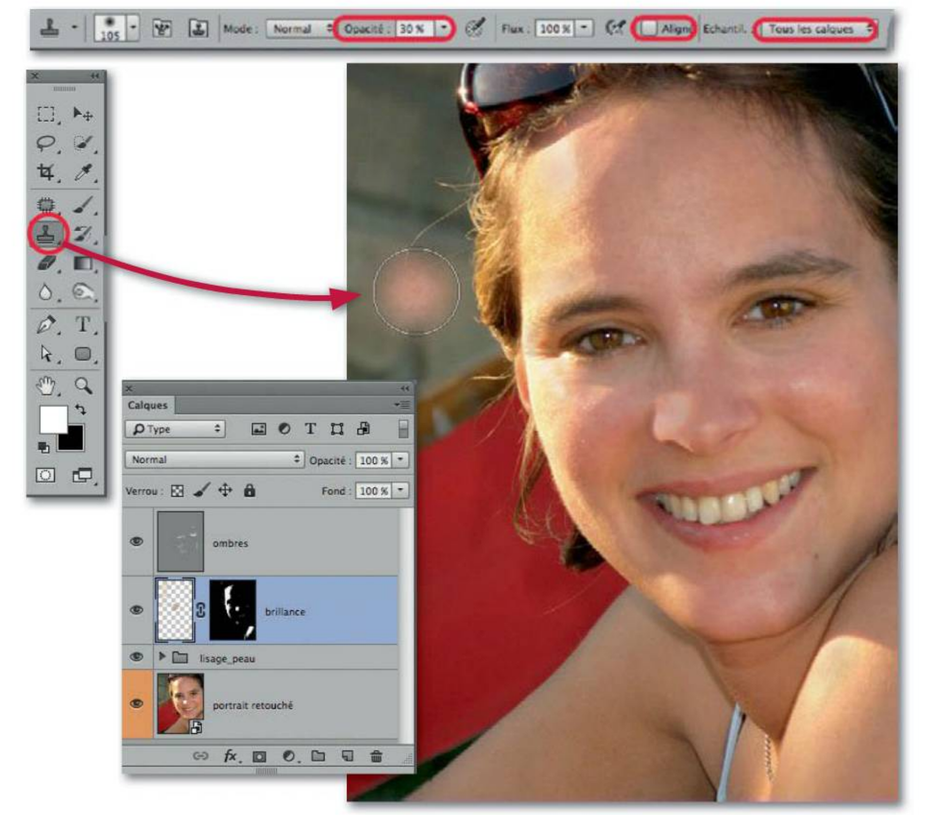




ÉTAPE 4

Avec cette sélection affichée, ajoutez un nouveau calque par ⌥ clic [Alt clic] sur l'icône du panneau **Calques** (ou ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N]). Dans la fenêtre **Nouveau calque**, nommez le calque et sélectionnez le mode **Couleur plus foncée**.

Quand le calque apparaît, cliquez sur l'icône pour ajouter un masque de fusion au calque précédent. Ce dernier permettra de limiter le traitement du tampon aux zones correspondant aux reflets (si le masque comporte des zones blanches qui ne définissent pas un reflet, vous pourrez toujours les noircir au pinceau si cela est utile).



ÉTAPE 5

Activez l'outil **Tampon de duplication** (en tapant la lettre S) : dans le panneau **Options** de l'outil, réglez l'opacité à 30 % (ou moins), décochez l'option **Aligné** et sélectionnez **Tous les calques** (du menu local **Échantillonnage**).

Sur l'image, par glissement vertical avec ctrl ⌥ [Alt clic droit], réduisez fortement la dureté et ajustez la taille (elle doit être assez grande).

Définissez une zone de référence de duplication par ⌥ clic [Alt clic], sur la partie droite du calque, puis, par petites touches, atténuez le reflet sur son bord gauche. Choisissez une autre référence pour le nez, puis pour la joue et procédez également par petites touches. Si des imperfections apparaissent effacez-les avec l'outil **Gomme**. Ci-contre vous pouvez voir ce que donne le traitement des reflets.

ÉTAPE 6

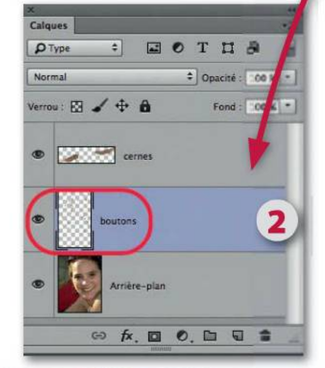
À ce stade, il est possible d'intervenir pour retoucher le visage. Dans la photo ci-contre, on a encerclé de rouge un petit bouton sous la bouche que l'on souhaite éliminer.

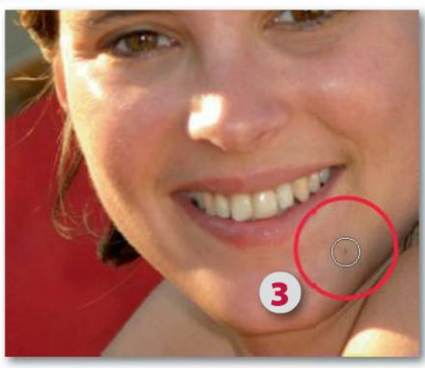
Pour cela, effectuez les opérations suivantes.

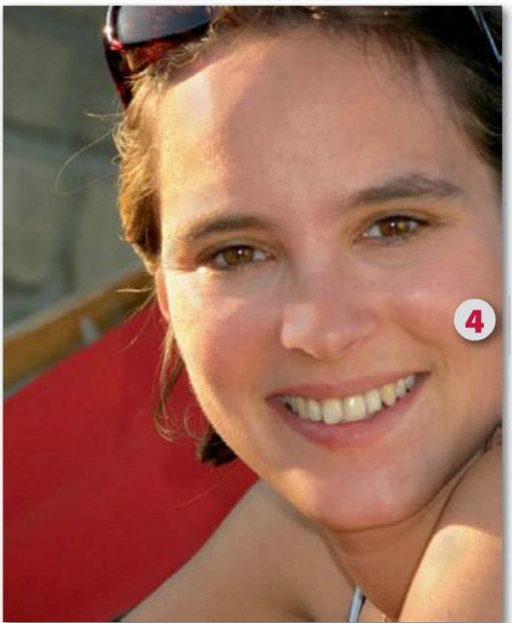
1. Par double-clic sur la vignette du calque dynamique, affichez son contenu.
2. Il s'agit d'un fichier .psb (imbriqué) qui s'ouvre dans un nouvel onglet et dont le panneau **Calques** montre la composition.
3. Dans ce fichier, intervenez sur le calque voulu avec l'outil **Correcteur localisé**, par exemple.
4. Enregistrez, puis fermez le fichier .psb pour voir la correction mise à jour sur le fichier de départ (dans les différents objets dynamiques qu'il contient).

On aurait également pu intervenir dans le fichier .psb pour corriger les couleurs de l'image (avec un calque de réglage placé au premier plan), éclaircir les yeux, blanchir les dents, comme nous le verrons dans les ateliers qui suivent.



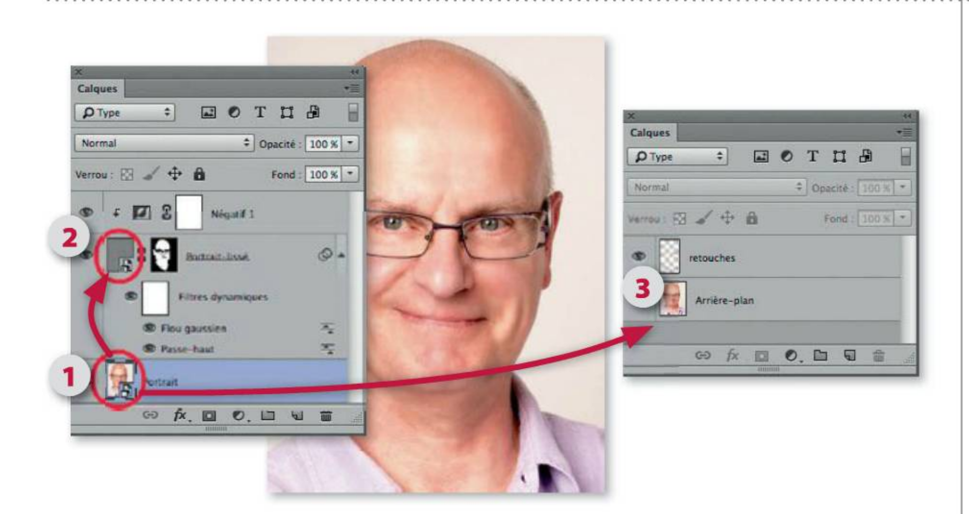




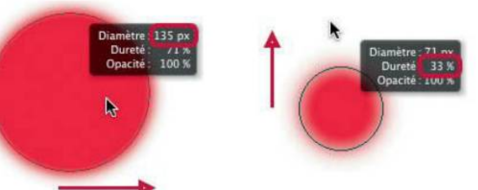


La manipulation pour éclaircir les yeux est très simple, vous pouvez en profiter pour les faire briller, l'ensemble des manipulations donnera plus d'intensité au regard.

Éclaircir les yeux







ÉTAPE 1

Le traitement se réalise à n'importe quel stade du travail. Ici, nous travaillerons un document aplati mais nous aurions pu partir d'un document dans lequel on avait créé un calque dynamique (**1**), puis une copie de ce dernier (**2**), pour faire un lissage par exemple. On édite cet objet dynamique (**3**) par double-clic sur sa vignette. Une fois enregistrées, les modifications seront répercutées dans le document.

ÉTAPE 2

Le traitement utilise un calque de réglage dont l'effet est limité par un masque de fusion. C'est par ce dernier que nous allons commencer le travail. Pour cela, effectuez les opérations suivantes.

- Activez le **mode Masque** (tapez la lettre Q). Si le panneau **Outils** montre l'icône ◻, double-cliquez dessus et cochez **Zones sélectionnées** (l'icône deviendra ◼ et le mode sera activé).
- Avec le pinceau (activé en tapant B), le noir (activé avec D), et le document suffisamment zoomé, colorez le blanc des yeux, l'iris et la pupille.

NOTE *Le pinceau se règle par glissement sur l'image en enfonçant les touches* ctrl ⌥ [Alt clic droit] *(il est rouge lors de ce réglage).*

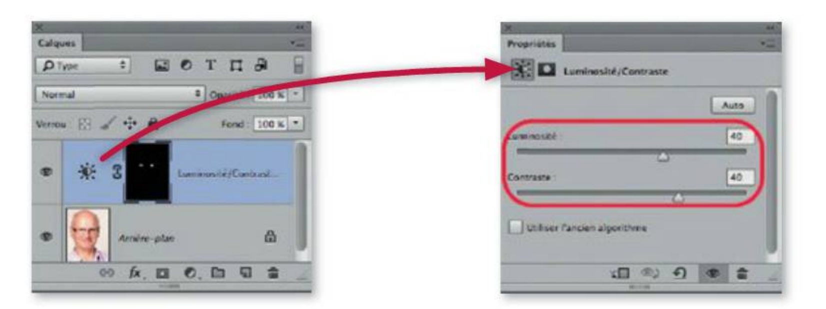
ÉTAPE 3

Quittez le **mode Masque** (en tapant la lettre Q) pour afficher la sélection, puis cliquez sur l'icône du panneau **Calques** pour ajouter un calque de réglage de type **Luminosité/Contraste**.

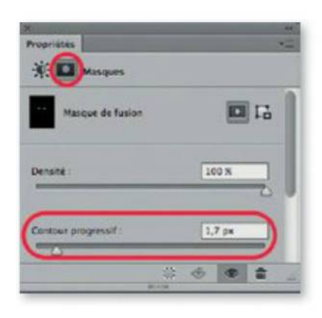
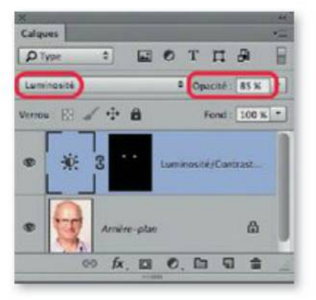


ÉTAPE 4

Quand le calque est ajouté, le panneau **Propriétés** montre les paramètres de **Luminosité/Contraste**. Pour éclaircir les yeux, augmentez la valeur de **Luminosité**, pour les faire briller davantage, augmentez la valeur de **Contraste**. Dans notre exemple, les deux curseurs ont été réglés à 40. Grâce au masque, ces réglages se limitent aux yeux, ils peuvent paraître forts mais nous verrons qu'ils pourront être réduits par la suite avec l'opacité du calque.





ÉTAPE 5

Pour affiner et intégrer l'effet, dans le panneau **Propriétés**, cliquez sur l'icône du masque pour l'activer : affectez un petit contour progressif de 1 à 2 pixels. Dans le panneau **Calques**, sélectionnez le mode de fusion **Luminosité** pour éviter un changement de coloration des iris et, si nécessaire, réduisez l'opacité pour ajuster l'effet.





Avant.



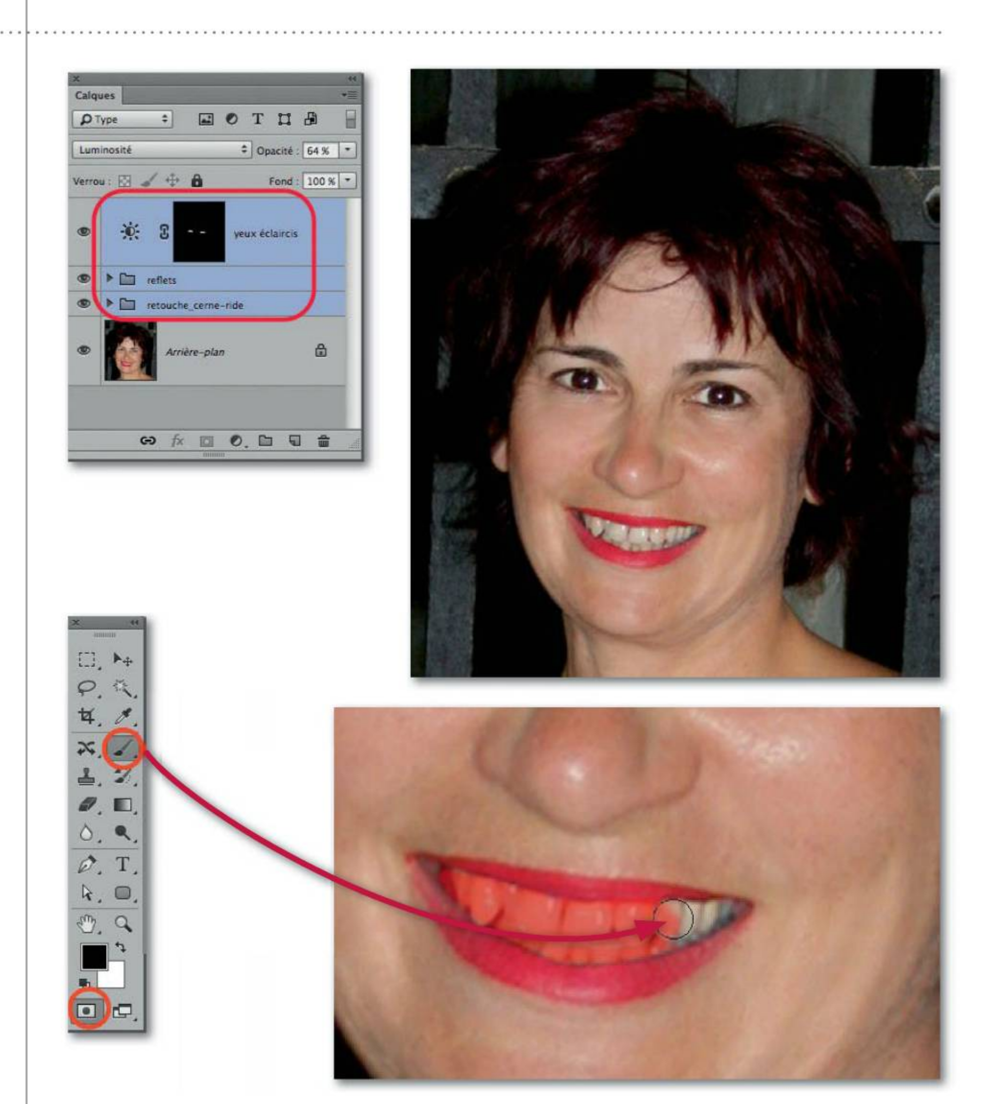
Après.

Blanchir les dents

L'opération pour blanchir les dents est voisine de celle pour éclaircir les yeux ; cependant, elle nécessite un traitement supplémentaire car souvent, il faudra éliminer la coloration que peuvent présenter les dents.

ÉTAPE 1

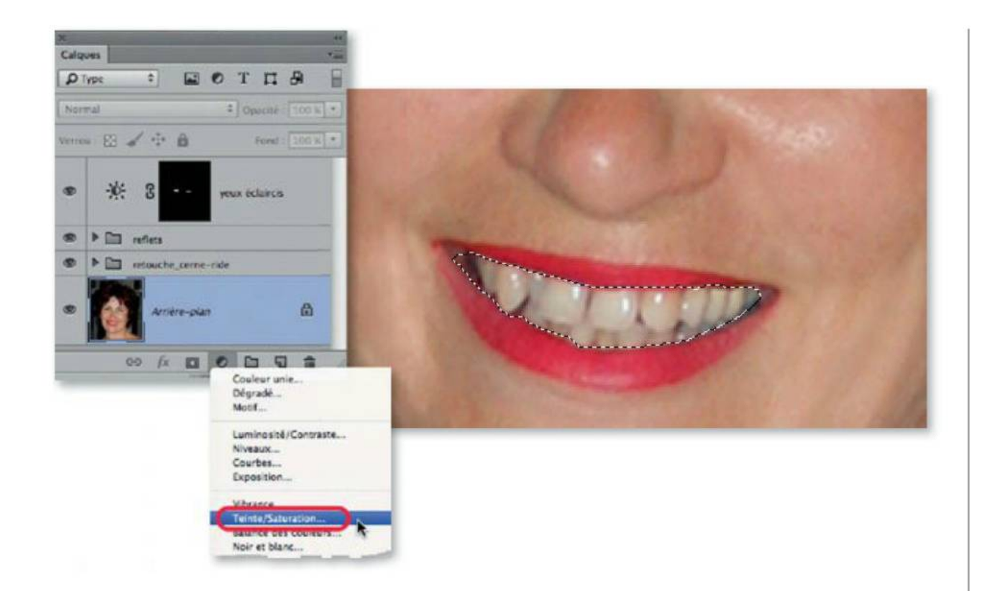
Le travail peut être réalisé à tout stade dans la retouche de la photo. Ici, l'image a subi différents traitements, notamment les yeux ont été éclaircis par la méthode précédente comme le montre la copie d'écran du panneau **Calques**.



ÉTAPE 2

Ce traitement nécessite un calque de réglage limité par un masque de fusion. Commencez par préparer ce dernier en effectuant les opérations suivantes.

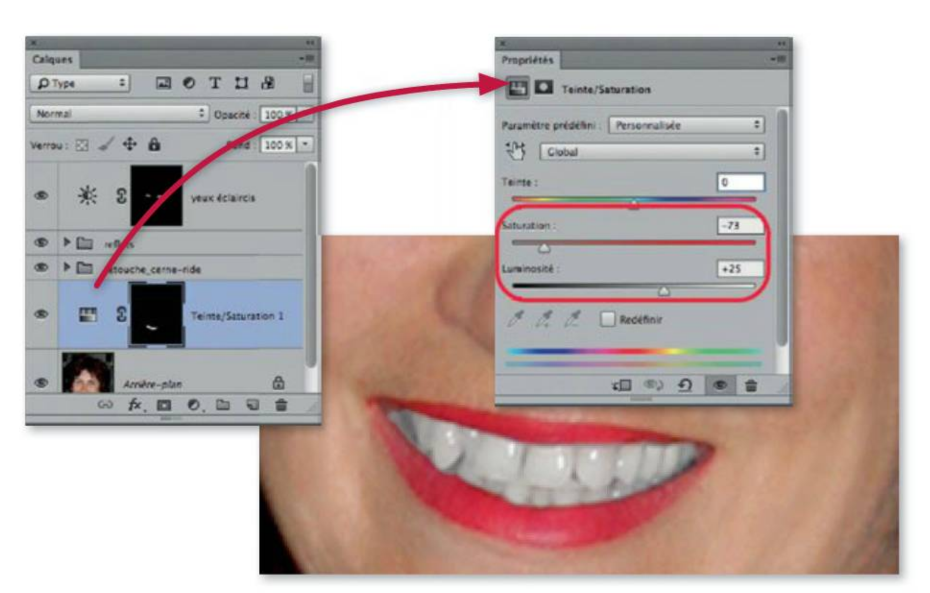
- Dans le panneau **Calques**, cliquez sur la vignette du calque de la photo pour la sélectionner.
- Activez le **mode Masque** (Q). Le panneau **Outils** doit montrer l'icône ; s'il affiche , double-cliquez dessus et cochez **Zones sélectionnées**.
- Activez l'outil **Pinceau** (lettre B), réglez son opacité à 100 %. Placez le noir au premier plan (lettre D).
- Zoomez sur la bouche et passez l'outil sur les dents pour les courvrir complètement.



ÉTAPE 3

Quand vous quittez le **mode Masque** (en tapant la lettre Q), la sélection apparaît ; cliquez sur l'icône des calques de réglage du panneau **Calques** pour ajouter un réglage de type **Teinte/Saturation**.

ASTUCE *C'est sur ce même principe, mais avec une sélection des lèvres, que l'on pourrait renforcer leur couleur (en saturant les rouges).*



ÉTAPE 4

Quand le calque est ajouté, le panneau **Propriétés** montre les paramètres de **Teinte/Saturation**. Pour éclaircir les dents, augmentez la valeur de **Luminosité**, pour atténuer leur coloration, réduisez fortement la valeur de **Saturation**. Comme le montre la photo ci-contre, les dents sont blanchies mais ne s'intègrent pas correctement dans la photo.



ÉTAPE 5

Pour parfaire l'effet, dans le panneau **Calques**, affectez au calque de régage le mode **Lumière tamisée**. Éventuellement, si l'effet est trop fort, réduisez l'opacité du calque ; s'il ne l'est pas assez, ajustez les paramètres du réglage dans le panneau **Propriétés**.



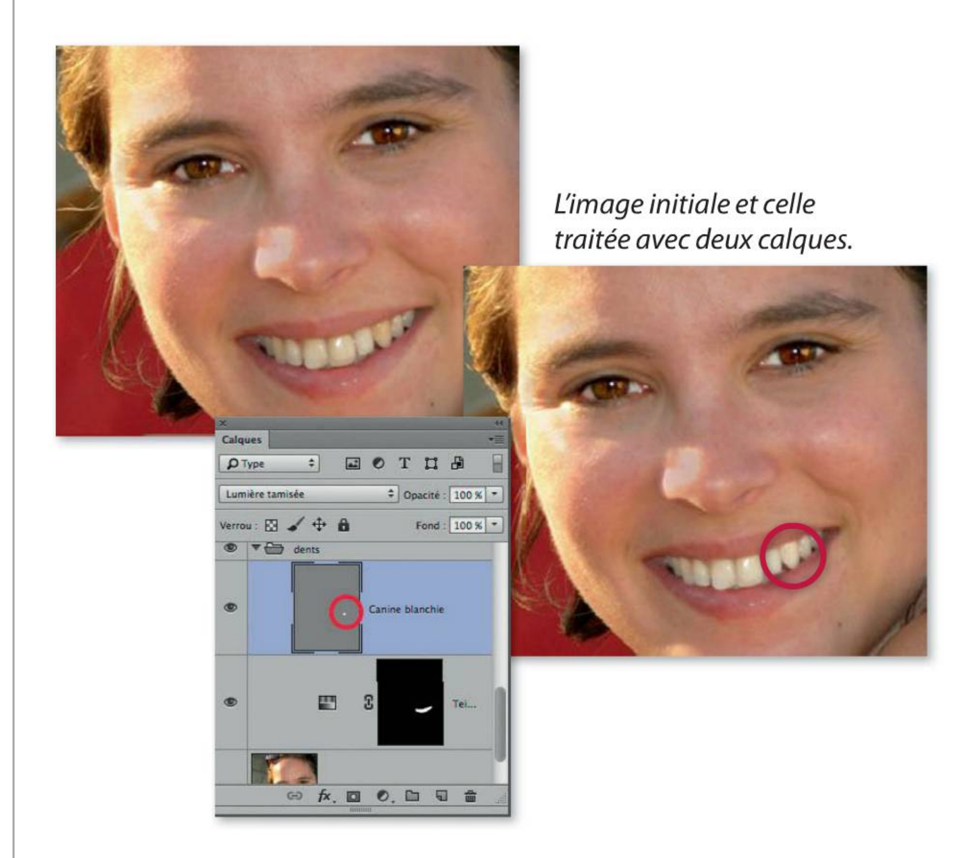
L'image originale.



Les yeux et les dents ont été éclaircis.

ÉTAPE 6

Dans certains cas, il faudra utiliser un deuxième calque et traiter l'éclaircissement des dents (toutes ou seulement certaines) comme celui d'une zone du visage (voir l'atelier précédent), c'est-à-dire en utilisant un calque standard rempli de gris à 50 % avec le mode **Lumière tamisée** et y dessinant avec l'outil **Pinceau** et le blanc au premier plan.



L'image initiale et celle traitée avec deux calques.

Avant de blanchir les dents, on peut être amené à effectuer un peu de chirurgie dentaire pour améliorer une dentition présentant des imperfections. Cette opération peut se réaliser avec le filtre **Fluidité** *mais elle s'avérera assez délicate (et irréversible avec des versions de Photoshop antérieures à la version CC). Nous allons voir une méthode qui sera également utilisée dans l'atelier suivant pour améliorer la plastique d'un visage.*

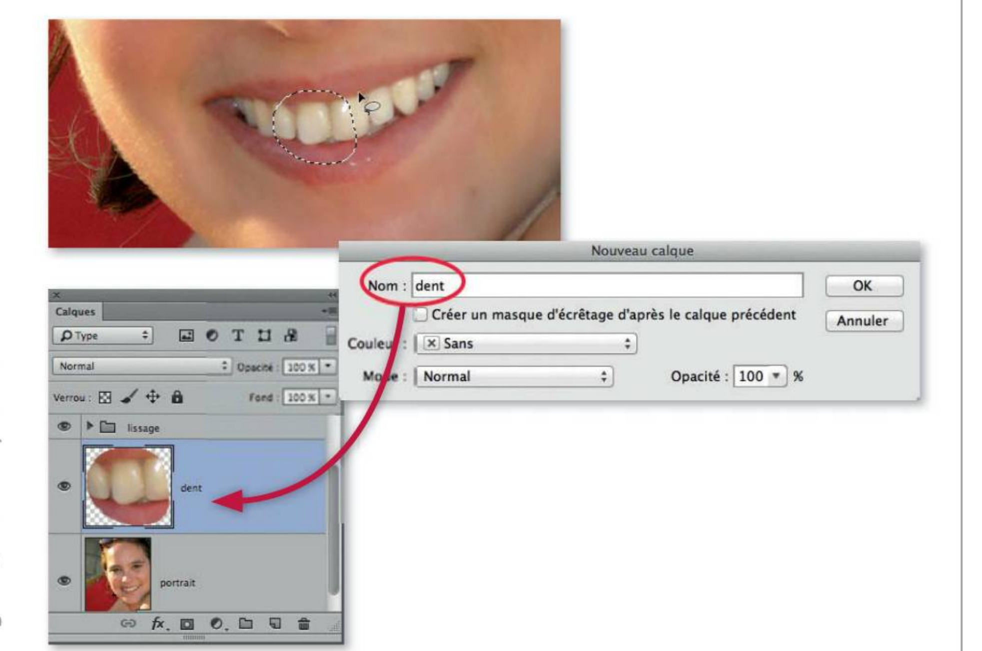
Améliorer la dentition



ÉTAPE 1

Dans la photo ci-contre, une dent (première incisive à gauche) va être légèrement déformée pour améliorer l'aspect de la dentition.

Dans le document, le visage a subi d'autres traitements (retouches, lissage, amélioration de l'éclairage, etc.). Pour intervenir sur la dent, vous pouvez, par double-clic sur sa vignette, éditer l'objet dynamique qui a été utilisé pour certains traitements, ou réaliser une copie d'une partie de ce dernier sur un nouveau calque.

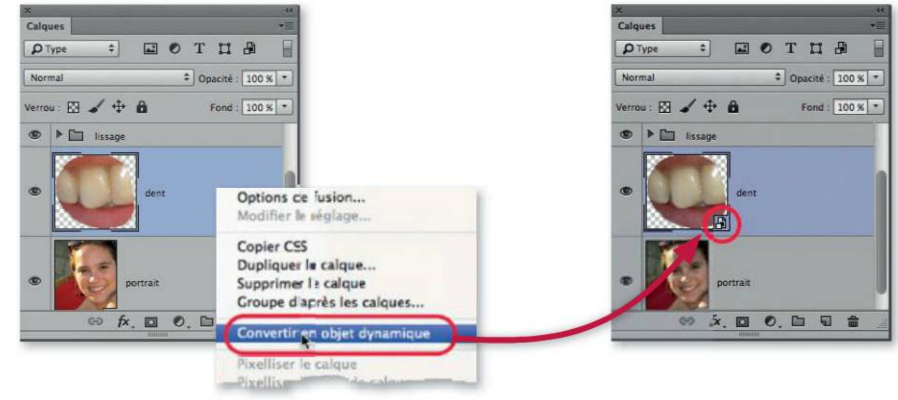


ÉTAPE 2

Avec l'outil **Lasso**, réalisez une sélection qui englobe la dent. Pour placer une copie de cette sélection sur un calque, tapez ⌘ J [Ctrl J] ou ⌥ ⌘ J [Ctrl Alt J] pour la renommer. Par la suite, un masque de fusion permettra de cacher certaines parties.

ÉTAPE 3

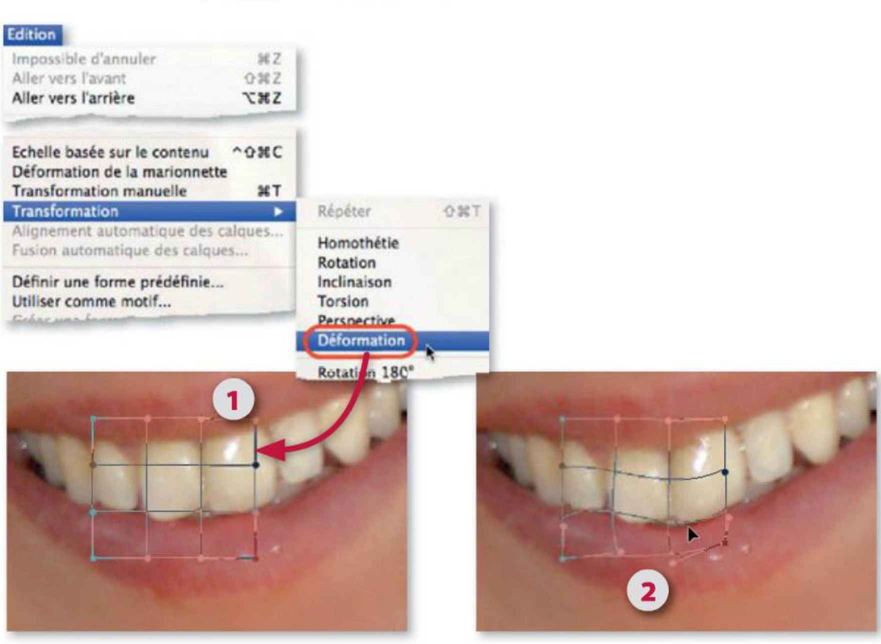
Par clic droit, convertissez ce calque en objet dynamique pour rendre la déformation réversible.



ÉTAPE 4

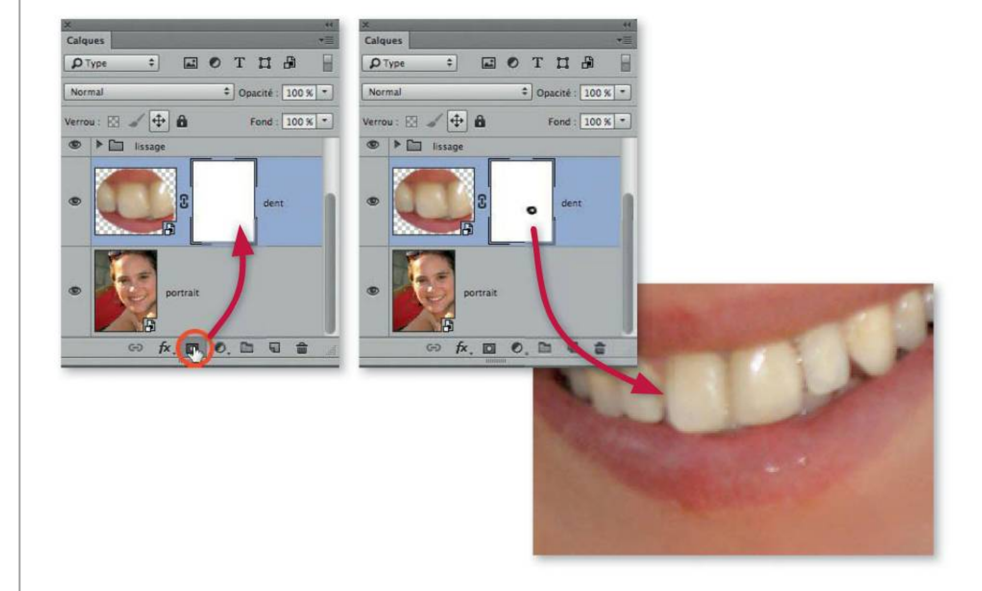
Lancez la commande **Déformation** du menu **Édition**/**Transformation** pour afficher une grille (**1**) de déformation autour du calque.

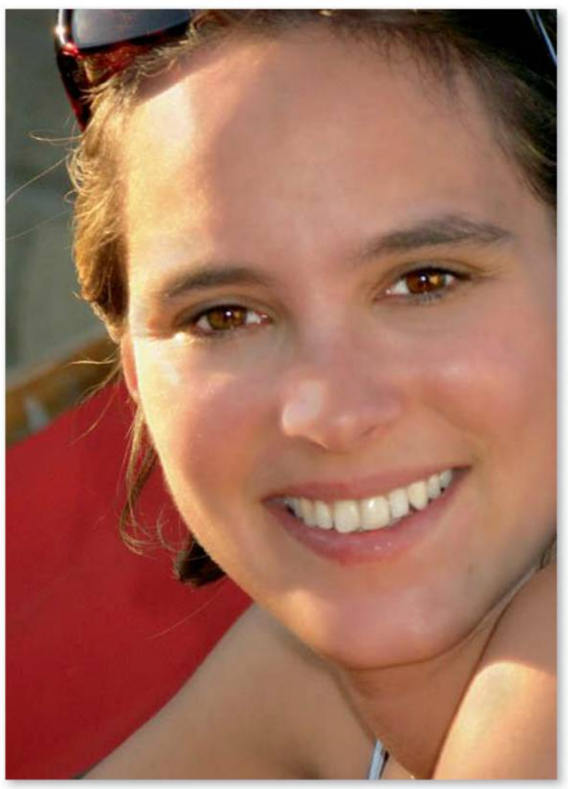
Glissez les poignées qui entourent le cadre ou les lignes au centre pour déformer (**2**) la dent centrale (sans tenir compte des déformations des autres qui seront masquées par la suite). Validez quand la dent centrale remplit correctement l'espace comme dans la copie d'écran à droite.



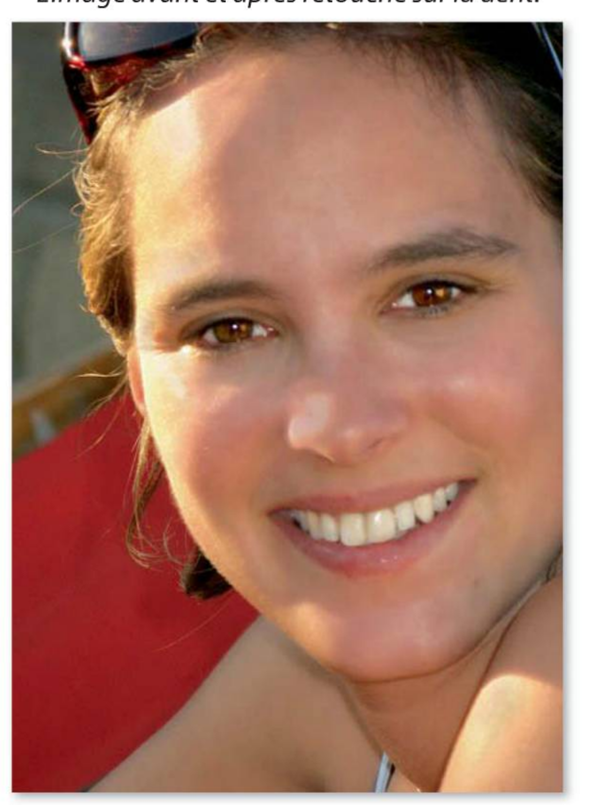
ÉTAPE 5

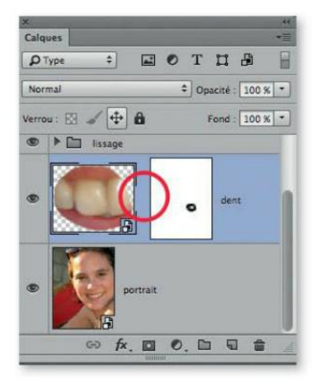
Quand la déformation est validée, il faut masquer certaines parties voisines de la dent au centre. Pour cela, ajoutez un masque de fusion en cliquant sur l'icône du panneau **Calques**, puis à l'aide du pinceau convenablement réglé (opacité, forme et noir au premier plan), dessinez sur les parties à masquer.






L'image avant et après retouche sur la dent.





ÉTAPE 6

Si par la suite vous souhaitez revenir sur la déformation pour l'ajuster, l'opération est simple car elle a été réalisée sur un objet dynamique. Pour cela, effectuez les opérations suivantes.

– Activez le calque de l'objet dynamique en cliquant sur sa vignette dans le panneau **Calques**.
– Cliquez sur le lien entre le masque de fusion et le calque de l'objet dynamique pour le désactiver et n'agir que sur l'objet dynamique.
– Lancez la commande **Déformation** du menu **Édition**/**Transformation** pour retrouver la grille de déformation telle que vous l'aviez laissée et ajuster la transformation.

Améliorer la plastique du visage

Agrandir les yeux, affiner une joue, modifier la bouche ou le nez, etc. sont des traitements qui permettent d'améliorer la plastique d'un visage. Dans cet atelier, nous allons en examiner quelques-uns ; ils utilisent les mêmes techniques (déformation dynamique ou filtre ***Fluidité****) et sont à réaliser avec modération pour ne pas dénaturer ou caricaturer le visage.*

ÉTAPE 1 : les yeux par le filtre Fluidité

Dans la photo ci-contre, le sourire provoque un léger plissement des yeux qui apparaissent ainsi plus petits qu'habituellement. Photoshop permet de les rectifier. Deux traitements sont possibles, regardons en premier celui avec le filtre **Fluidité**.

Dans les versions antérieures à CC, le filtre ne s'utilise pas dynamiquement (il est destructif) ; il est donc préférable de créer une copie du calque ou de l'ensemble des calques pour l'appliquer. Pour cela, sélectionnez cet ensemble en tapant ⌥⌘A [Ctrl Alt A] (ou par la commande **Tous les calques** du menu **Sélection**) et tapez ⇧⌥⌘E [⇧ Ctrl Alt E] pour créer une copie fusionnée de l'ensemble placée au premier plan (**1**).

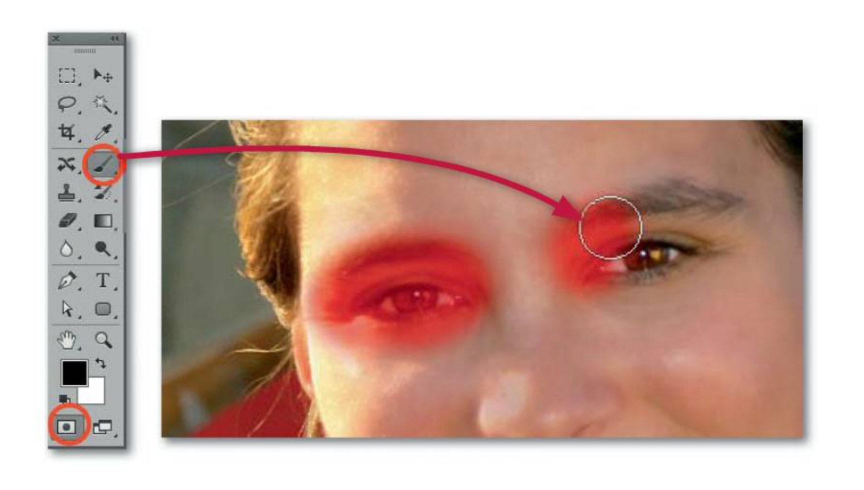
Avec la version CC, le filtre peut s'appliquer de manière dynamique (réversible) une fois l'ensemble des calques converti en calque dynamique (**2**).

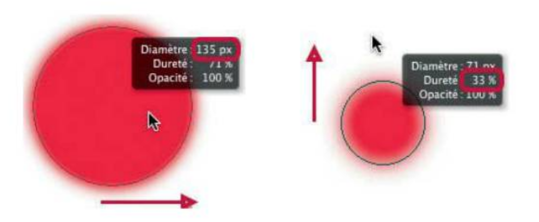


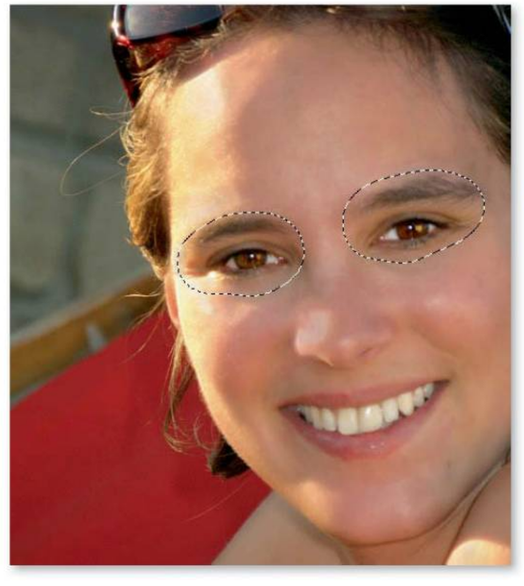
NOTE *Dans les paragraphes qui suivent, nous traiterons le cas non dynamique et allons réaliser une sélection pour limiter l'effet. Cette opération est inutile dans le cas de l'application dynamique car un masque filtrant est associé au filtre, il permettra d'intervenir ultérieurement si nécessaire.*

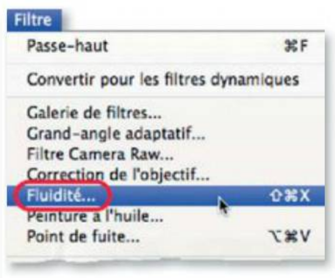












ÉTAPE 2

Pour limiter l'action du filtre et faciliter la mise en place de son effet, réalisez une sélection des yeux à l'aide du **mode Masque**. Pour cela, effectuez les opérations suivantes.

– Activez le **mode Masque** (tapez la lettre Q). Si le panneau **Outils** montre l'icône ◻, double-cliquez dessus et cochez **Zones sélectionnées** (l'icône deviendra ◼ et le mode sera activé).

– Activez l'outil **Pinceau** (en tapant B) et réglez-le (pour cette sélection la dureté doit être très faible et l'opacité maximale). Avec le noir (activé avec D) et le document suffisamment zoomé, colorez les yeux en les englobant assez largement.

NOTE *Le pinceau se règle par glissement sur l'image en enfonçant les touches* ctrl ⌥ [Alt clic droit] *(il est rouge lors de ce réglage).*

ÉTAPE 3

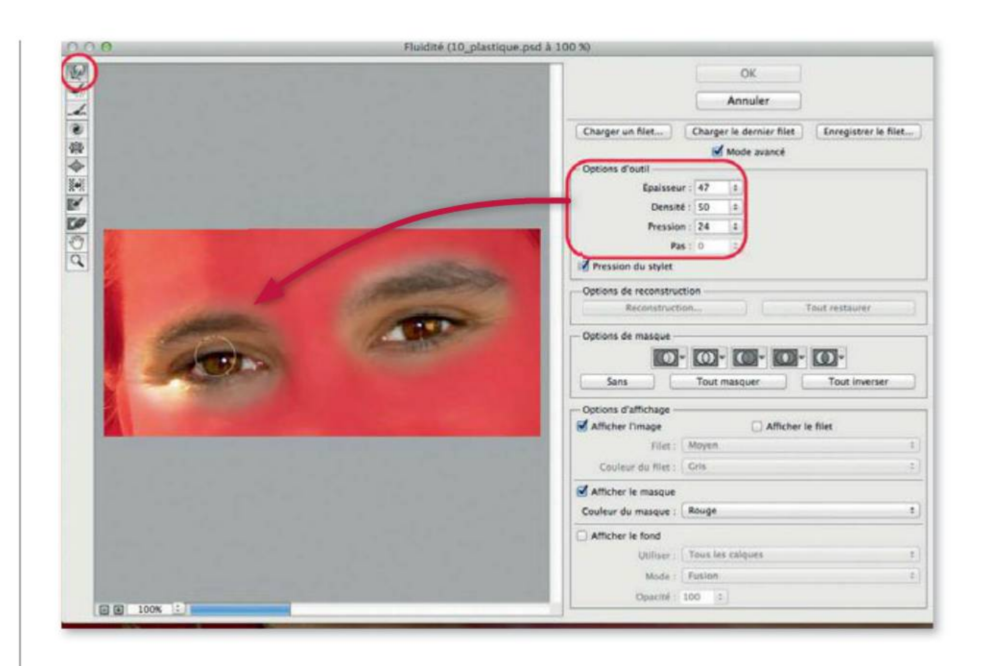
Quittez le **mode Masque** (lettre Q) pour afficher la sélection et lancez la commande **Fluidité** du menu **Filtre**.

ÉTAPE 4

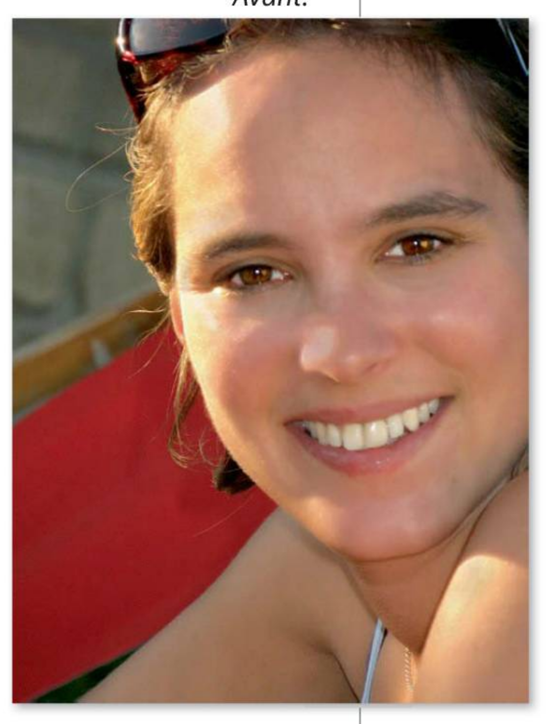
La fenêtre **Fluidité** s'affiche et montre les yeux sur fond rouge.

Activez l'outil **Déformation** et réglez sa forme (**Épaisseur** et sa **Pression**) à la rubrique **Options d'outil** ou par glissement avec ctrl ⌥ [Alt clic droit] pour la version CS6 ou CC. L'outil doit être de taille voisine de celle de la pupille, sa pression plutôt faible pour ne pas agir trop vite. Pour ouvrir l'œil, glissez son bord supérieur vers le haut et son bord inférieur vers le bas. Pour l'agrandir, utilisez l'outil **Dilatation** agrandi à la taille de l'œil et appliqué par quelques clics. Validez le filtre et désélectionnez pour voir le résultat.

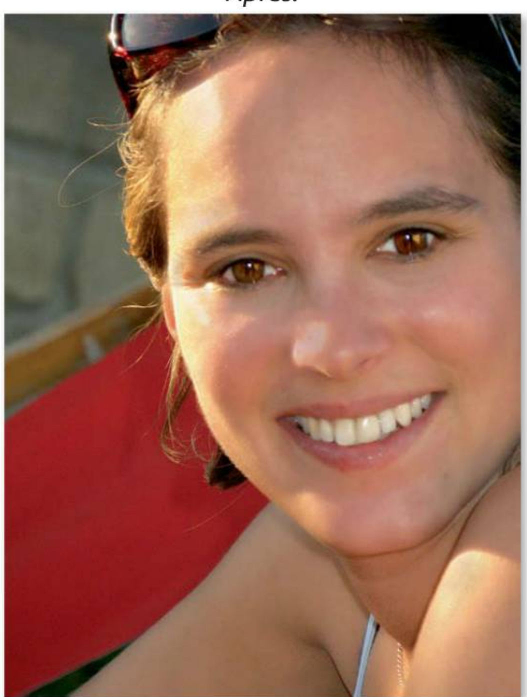
NOTE *Pour annuler des applications d'outil, tapez une ou plusieurs fois ⌥ ⌘ Z [Ctrl Alt Z] ou passez l'outil* ***Reconstruction***.

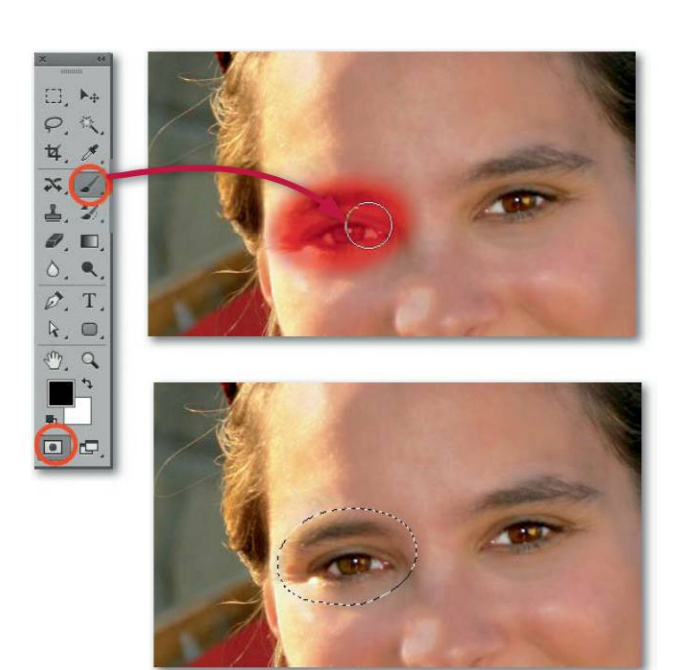


Avant.



Après.



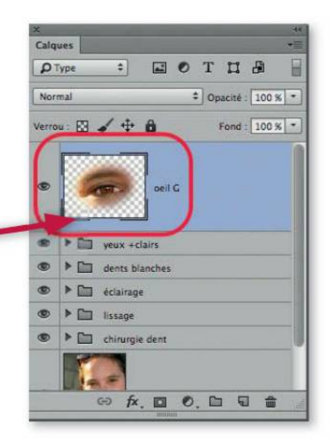


ÉTAPE 1 : les yeux par déformation dynamique

Pour ce traitement par déformation, commençons par une sélection avec le **mode Masque** mais d'un seul œil. Pour cela, effectuez les opérations suivantes.

– Sélectionnez le calque ou le groupe de calques au premier plan.
– Activez le **mode Masque** (Q).
– Activez l'outil **Pinceau** (B) et réglez-le avec une dureté très faible et une opacité maximale (100 %).
– Avec le noir et le document suffisamment zoomé, colorez les yeux jusqu'aux sourcils.
– Quittez le **mode Masque** (Q) pour afficher la sélection.





ÉTAPE 2

Dans le menu **Édition**, lancez la commande **Copier avec fusion** (au clavier ⇧ ⌘ C [⇧ Ctrl C]), puis **Coller** (⌘ V [Ctrl V]) : sur un nouveau calque que vous pouvez renommer, une copie de l'œil sélectionné précédemment apparaît au premier plan (elle a été réalisée avec l'ensemble des calques).



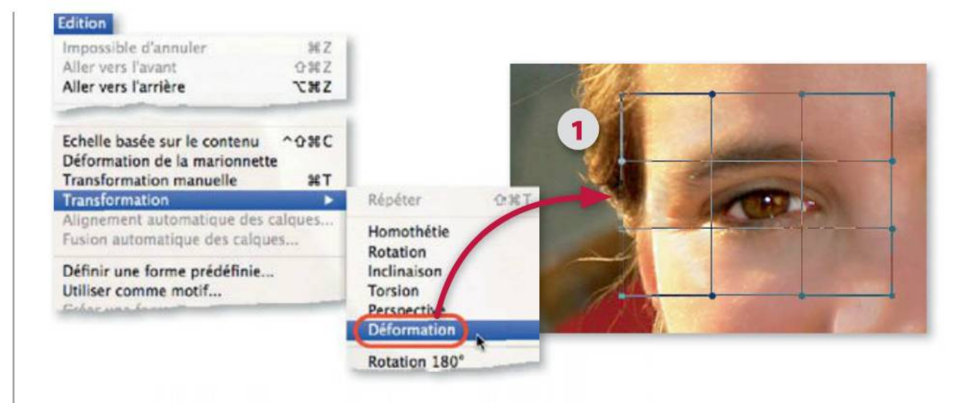
ÉTAPE 3

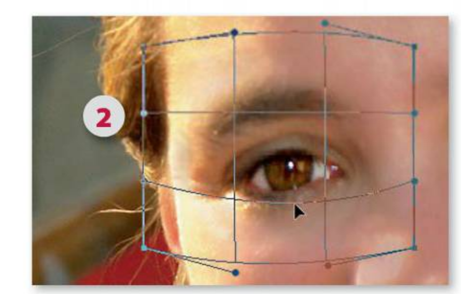
Afin que la déformation soit réversible, convertissez ce calque en objet dynamique par clic droit sur son nom.

ÉTAPE 4

Lancez la commande **Déformation** du menu **Édition**/**Transformation** pour afficher une grille (**1**) de déformation autour du calque.

Glissez les poignées du bord supérieur du cadre, celles du bord inférieur, puis les lignes au centre pour déformer (**2**) l'œil. Avant de valider, afin de mieux visualiser le résultat, tapez ⌘H [Ctrl H] pour masquer la grille (**3**), puis à nouveau ⌘H [Ctrl H] pour la réafficher. Validez quand l'œil est agrandi mais sans excès.







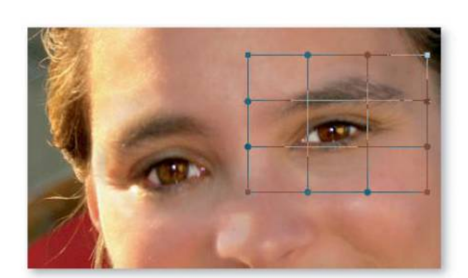
ÉTAPE 5

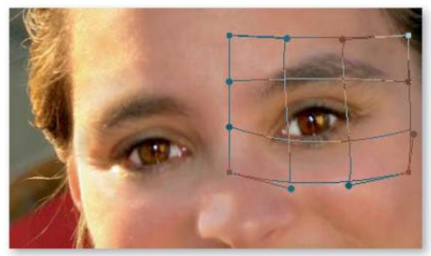
Recommencez les étapes précédentes de 5 à 8 sur l'autre œil pour le déformer à son tour.

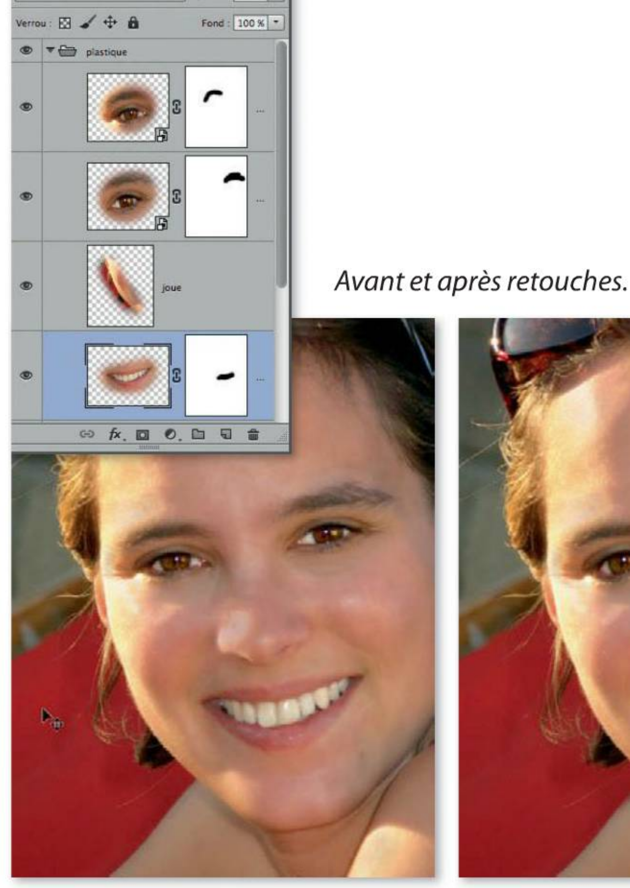
Si vous devez revenir sur la déformation d'un des yeux, il suffit de sélectionner son calque et de relancer la commande **Déformation** du menu **Édition**/**Transformation**. La grille de déformation montrera l'aspect qu'elle avait à l'issue de la première déformation. La manipulation est complètement dynamique.













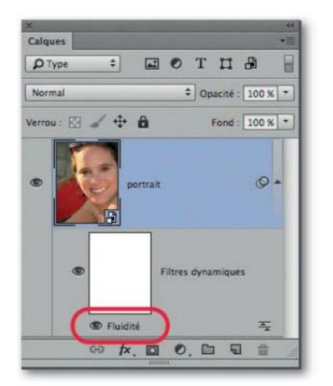
Avant et après retouches.

ÉTAPE 6 : la joue, la bouche…

De la même manière, on peut agir sur la joue ou sur la bouche par déformation dynamique.

Dans certains cas, comme on peut le voir sur la copie d'écran du panneau **Calques**, il faudra ajouter un masque de fusion et y peindre en noir pour effacer des éléments déformés qui ne s'intègrent pas dans l'arrière-plan ou plus simplement pour faire réapparaître certaines parties non déformées de l'arrière-plan.

Dans d'autres cas, on peut également être amené à déplacer le calque contenant la partie déformée (et délié de son masque), c'est ce qui a été fait avec les yeux ci-contre pour les remonter dans le visage.





ÉTAPE 1 : avec le filtre dynamique de la version CC

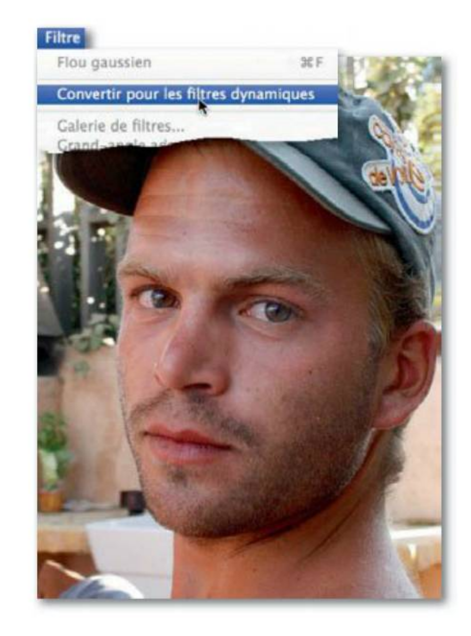
Pour terminer, examinons le travail réalisé avec la version CC. Dans ce cas, tout est beaucoup plus simple car toutes les opérations sont faites sur un seul calque dynamique (obtenu à partir de l'ensemble des calques présents). Le filtre sera listé dans le panneau **Calques** et, par double-clic sur son nom, il sera possible de revenir en arrière avec l'outil **Reconstruction** ou de déformer à nouveau avec l'outil **Déformation**.

Ajouter un sourire

*Photoshop permet une manipulation parfois utile, ajouter un sourire sur un visage. Pour réaliser cette manipulation, c'est encore le filtre **Fluidité** qui s'avère le plus efficace et le plus simple d'emploi.*

ÉTAPE 1

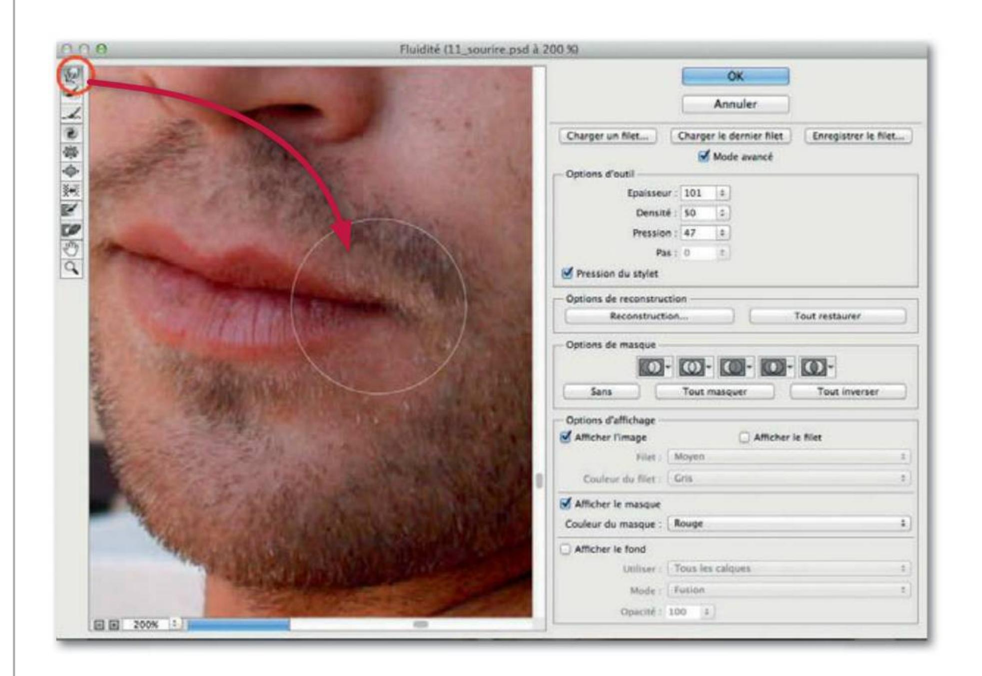
Dans la photo ci-contre, on souhaite faire esquisser un sourire sur le visage. Pour agir sur le document, si vous travaillez avec la version CC, convertissez le calque de la photo en objet dynamique par la commande **Convertir pour les filtres dynamiques** du menu **Filtre**. Si vous travaillez avec une version antérieure, la manipulation doit s'effectuer sur une copie du calque obtenue en tapant ⌘ J [Ctrl J] (ou ⌥ ⌘ J [Ctrl Alt J] pour renommer la copie).

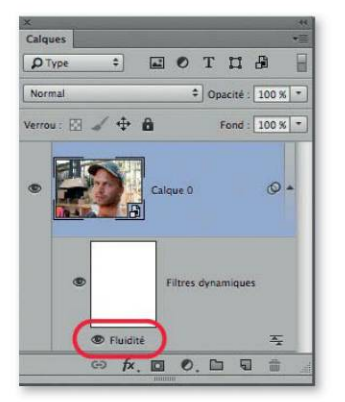




ÉTAPE 2

Dans le menu **Filtre**, lancez la commande **Fluidité** et utilisez l'outil **Déformation**. Réglez la taille de l'outil (par glissement avec ctrl ⌥ [Alt clic droit]), placez-le à la commissure des lèvres et glissez-le vers le haut pour simuler un sourire.





ÉTAPE 3

Si le filtre a été appliqué de manière dynamique (version CC), son nom apparaît dans le panneau **Calques**. Par double-clic sur son nom, il sera possible de réafficher la fenêtre du filtre pour renforcer l'effet ou pour l'estomper.





Avant.



Après.

Affiner une silhouette

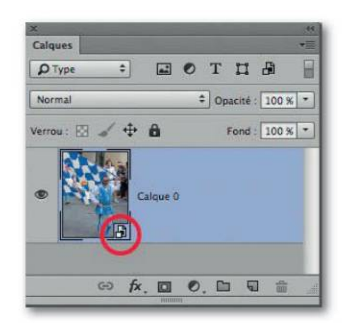
*Terminons cette série d'ateliers sur les portraits par une utilisation du filtre **Fluidité** mais qui n'affecte pas le visage mais la silhouettte. En effet, non seulement ce filtre permet d'améliorer la finesse de certains traits du visage ou de les déformer, mais il peut agir pour estomper certaines marques des années. En d'autres termes, nous allons voir ici comme modifier la ligne du corps.*

ÉTAPE 1

Dans la photo ci-contre, on souhaite amincir le ventre de ce porte-drapeau.

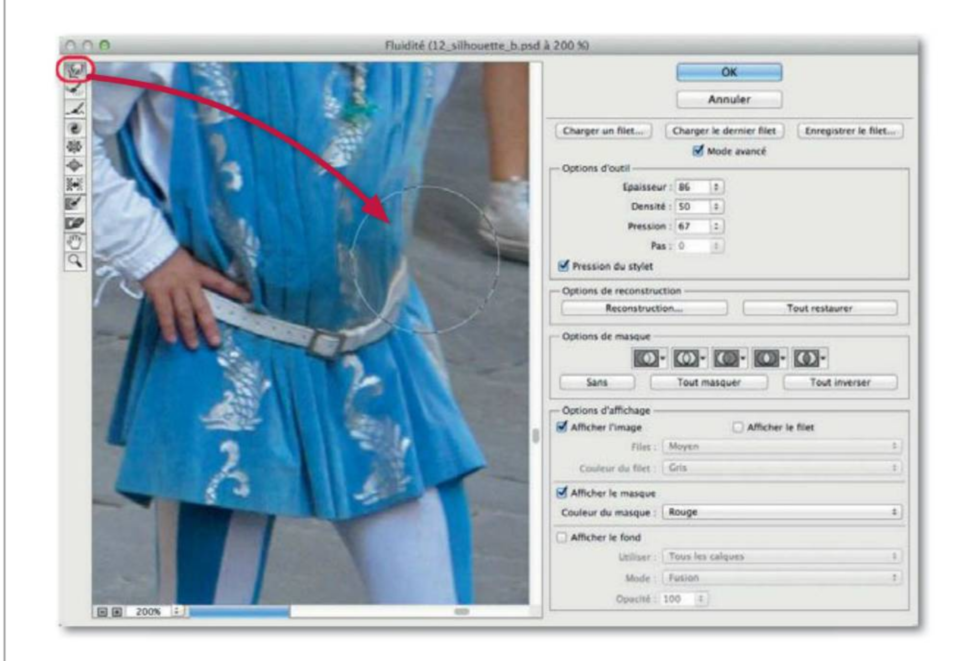
Pour agir sur le personnage, si vous travaillez avec la version CC, convertissez le calque de la photo en objet dynamique par la commande **Convertir pour les filtres dynamiques** du menu **Filtre**. Si vous travaillez avec une version antérieure, la manipulation (qui sera irréversible) doit s'effectuer sur une copie du calque (⌘ J [Ctrl J] ou ⌥ ⌘ J [Ctrl Alt J] pour renommer la copie).

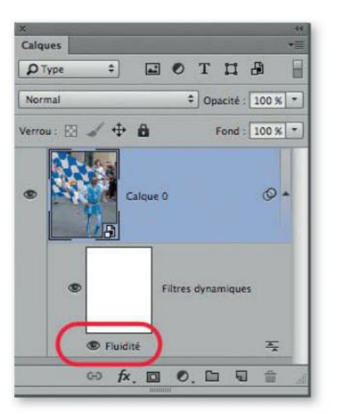




ÉTAPE 2

Dans le menu **Filtre**, lancez la commande **Fluidité** et utilisez l'outil **Déformation** . Réglez la taille de l'outil suffisamment grande par rapport à la déformation du ventre. Placez l'outil sur le bord droit du ventre de la personne et glissez-le vers la gauche ; recommencez l'opération avec une taille plus réduite, en plaçant l'outil sous la ceinture et en remontant vers le torse (opérez en plusieurs petits passages). Si l'effet est trop fort, appliquez l'outil **Reconstruction**.





ÉTAPE 3

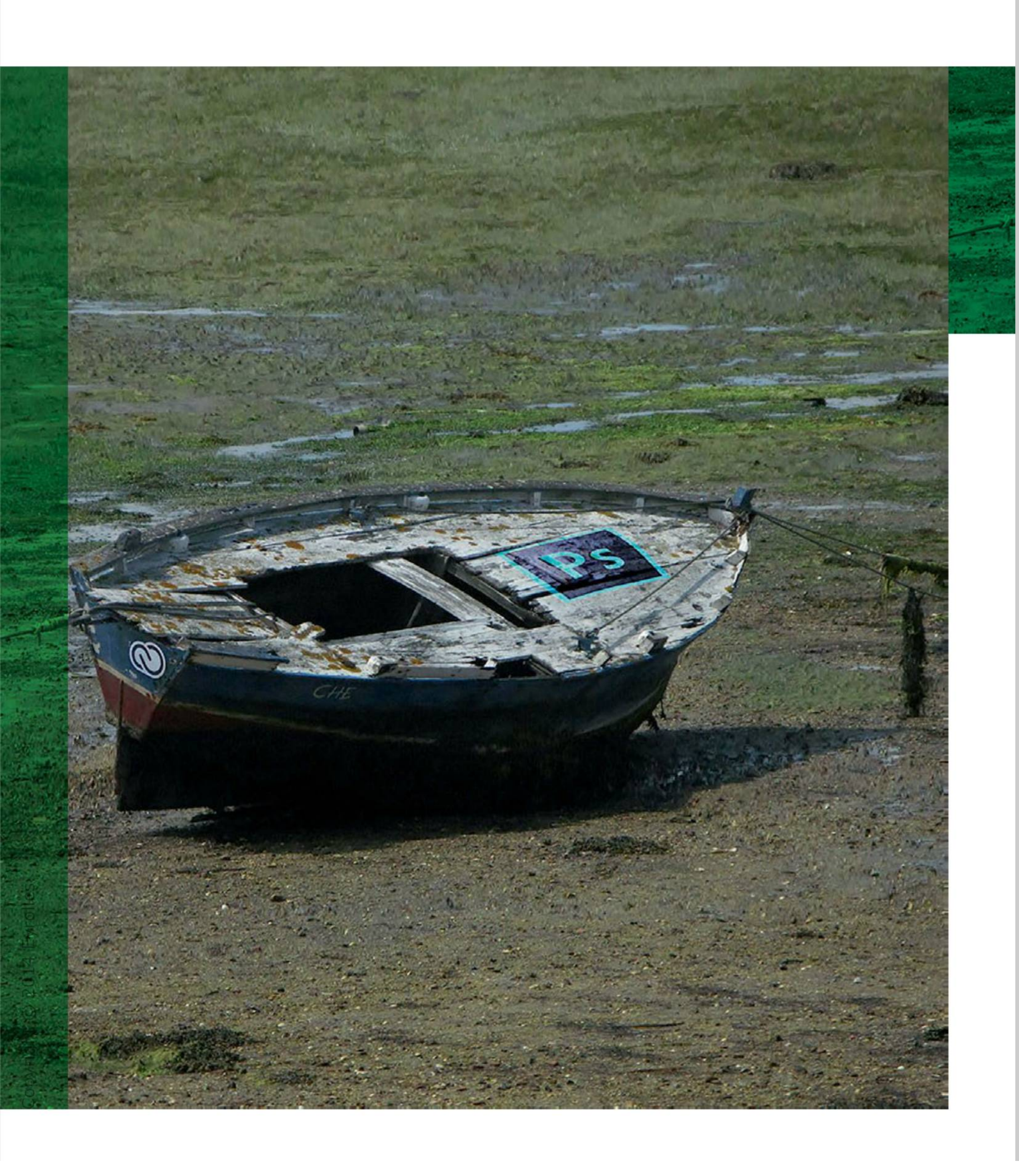
Comme pour l'atelier précédent, si le filtre a été appliqué de manière dynamique (version CC), son nom apparaît dans le panneau **Calques**. Par double-clic sur son nom, il sera possible de réafficher la fenêtre du filtre pour renforcer l'effet ou pour l'estomper.



Avant.



Après.


Ps
CHE



9. Réaliser des retouches et des photomontages

Après la retouche de portrait, retoucher le contenu d'une photo constitue une manipulation assez courante dans le processus de travail de la photo. N'avez-vous jamais voulu rendre votre photo plus nette pour faire ressortir certains détails ou, au contraire modifier la profondeur de champ pour atténuer certains éléments moins importants ou encore éliminer des éléments indésirables qui encombrent votre prise de vue ou les remplacer par d'autres provenant d'une autre prise de vue.

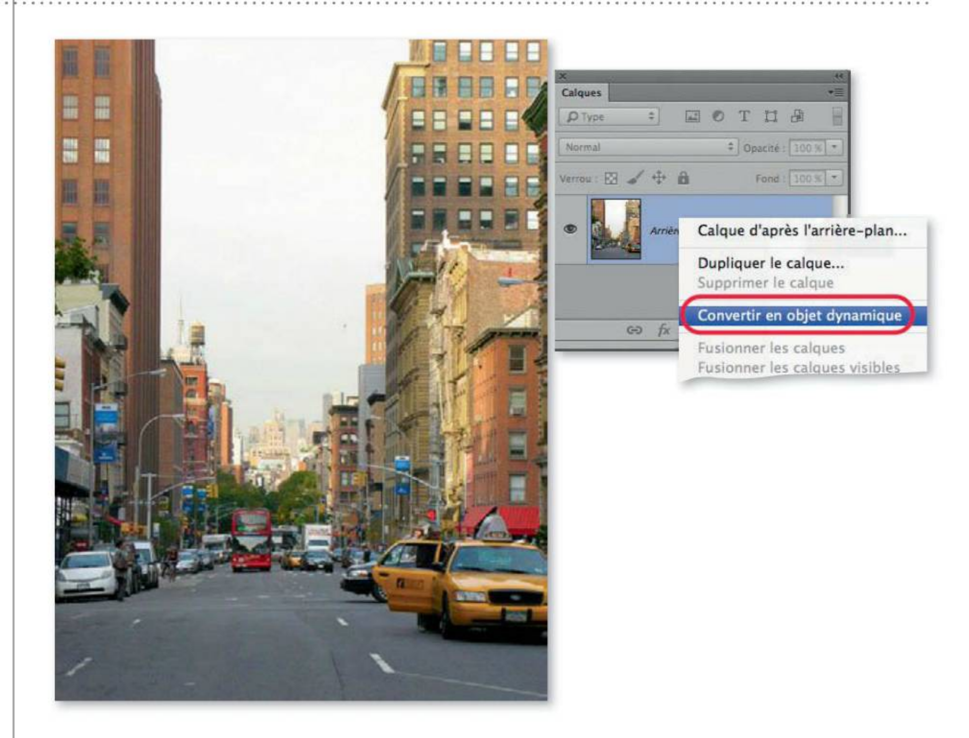
Toutes ces manipulations (et quelques autres), facilement réalisables avec les outils et les divers commandes ou filtres de Photoshop, sont détaillées dans les ateliers qui suivent, elles vous permettront d'améliorer le contenu de votre photo en n'en conservant que le meilleur.

Améliorer la netteté en accentuant les détails

Suite à une numérisation par un scanner ou après différents traitements Photoshop, une photo peut manquer de piqué. Une dernière manipulation avant l'impression ou une utilisation pour le Web peut être nécessaire, il s'agit du renforcement de la netteté. Cette opération se réalise de différentes façons, nous allons en voir trois (et une quatrième pour la version CC). Toutes peuvent se réaliser de manière dynamique.

ÉTAPE 1 : Accentuation

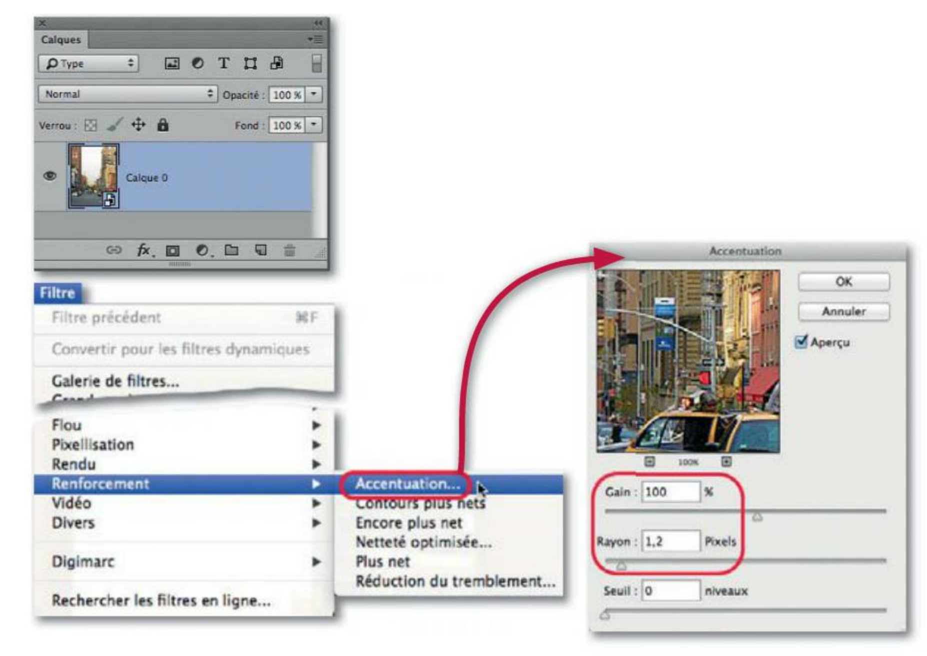
Pour commencer, si vous souhaitez appliquer le filtre de manière dynamique, convertissez le calque (ou l'ensemble de calques ou le document aplati) en objet dynamique par la commande du menu **Filtre** ou celle affichée dans le menu contextuel déroulé sur le nom du calque dans la panneau **Calques** comme dans la copie d'écran ci-contre.

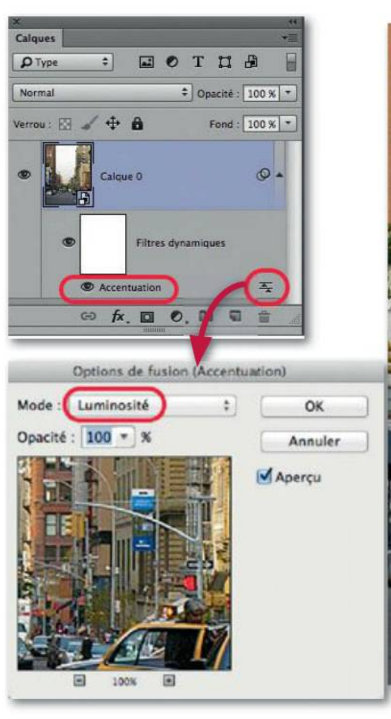


ÉTAPE 2

Une fois le calque converti en objet dynamique, dans le menu **Filtre**, puis **Renforcement**, lancez le filtre **Accentuation**.

Le filtre affiche la fenêtre de paramétrage ci-contre. Il faut y définir les valeurs de **Gain** (environ 80 à100 pour une basse résolution (72 ppp) et 150 à 200 pour une haute résolution (300 ppp)) selon la résolution de l'image et de **Rayon** (voisin de 1 à 1,3 selon l'effet voulu).





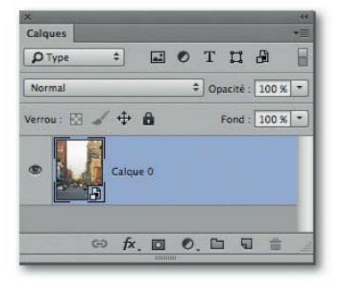


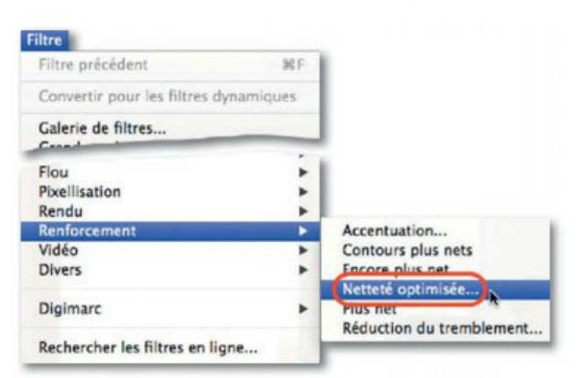
ÉTAPE 3

Une fois validé, le nom du filtre sera listé dans le panneau **Calques**. Pour amoindrir l'impact du filtre sur les couleurs de l'image et pour que celui-ci n'affecte que les tons qui doivent être renforcés, dans le panneau **Calques** double-cliquez sur l'icône (à droite du nom du filtre) pour afficher les options de fusion du filtre et affecter le mode **Luminosité**.

> **NOTE** *L'effet peut être légèrement plus marqué à l'écran car il sera amoindri par l'impression.*

> **ASTUCE** *Si vous avez appliqué le filtre de manière non dynamique et que vous vous ravisez, annulez l'opération (⌘ Z[Ctrl Z]), convertissez le calque et tapez ⌘ F [Ctrl F] pour appliquer le filtre avec les réglages définis précédemment.*





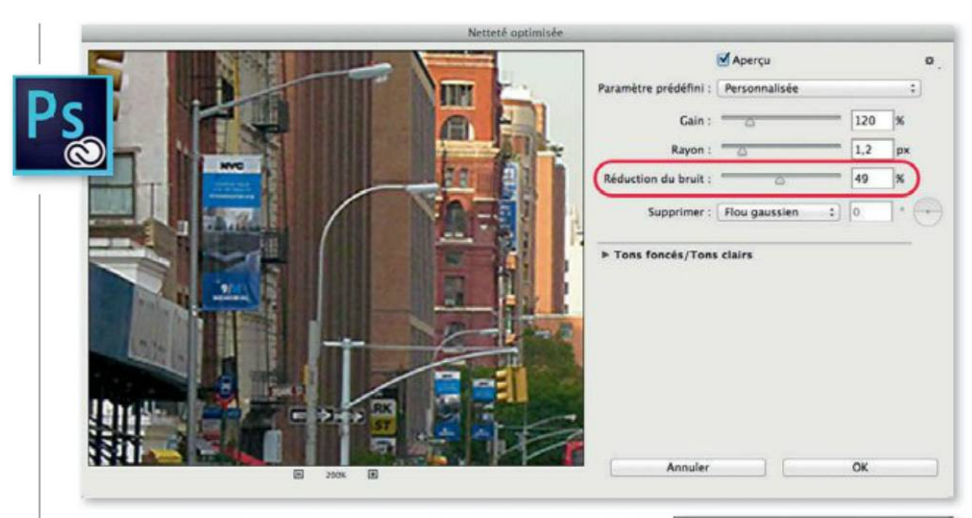
ÉTAPE 1 : Netteté optimisée

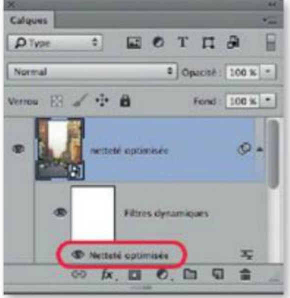
Au lieu du filtre précédent, une fois le calque converti en objet dynamique, dans le menu **Filtre**, puis **Renforcement**, lancez le filtre **Netteté optimisée**.

ÉTAPE 2

Dans la version CC, ce filtre a subi des améliorations. D'une part la fenêtre d'aperçu peut être fortement agrandie, et d'autre part, il utilise un nouvel algorithme de travail et une nouvelle option de réduction du bruit qui le rendent plus performant.

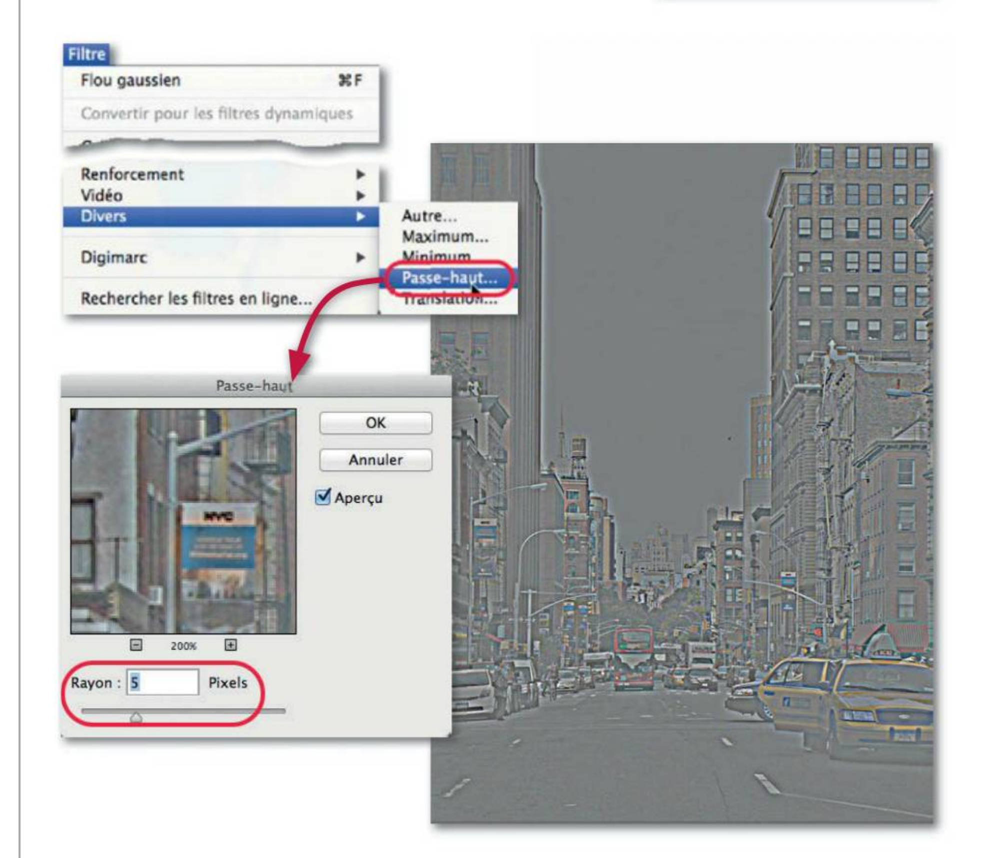
En pressant dans la zone d'aperçu, vous pouvez comparer avant et après application du filtre. Les réglages de **Gain** et **Rayon** sont sensiblement les mêmes que précédemment. Le curseur **Réduction du bruit** permet d'atténuer la montée de bruit que provoque le filtre et d'éliminer certains artéfacts visibles avec le filtre précédent.

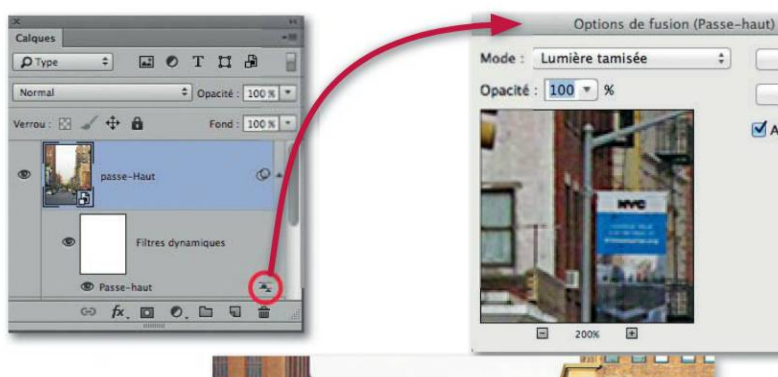




ÉTAPE 1 : Passe-haut

Avec cette méthode, l'effet de netteté n'affecte que les zones de contours de l'image. Pour le créer, appliquez le filtre **Passe-haut** (du menu **Filtre**, puis **Divers**) : saisissez une valeur de 5 px. Il faudra peut-être l'adapter par la suite en fonction des dimensions et de la résolution de l'image (d'où l'intérêt de l'application dynamique du filtre). Plus la valeur est importante plus l'accentuation sera forte, bien qu'elle ne soit pas encore visible pour l'instant.











Un détail : à gauche avec le filtre Accentuation et à droite avec le filtre Passe-haut.

ÉTAPE 2

Pour que l'effet du filtre apparaisse correctement, il faut changer son mode de fusion : par double-clic sur l'icône située à droite du nom du filtre, affichez les options de fusion et choisissez le mode **Lumière tamisée** (éventuellement, réduisez l'opacité si l'effet est trop fort).

Avec le filtre **Passe-haut**, il n'apparaît pas de halo blanc autour de certaines zones de l'image comme c'était le cas avec le filtre **Accentuation** notamment.

NOTE *Le fait d'améliorer la netteté ne règle en rien un problème de défaut de mise au point à la prise de vue. Dans Photoshop, il n'existe pas de filtre pour pallier ce problème de mise au point. La version CC propose bien le filtre* ***Réduction du tremblement*** *mais celui-ci ne permet de corriger qu'un « bougé » lors de la prise de vue.*

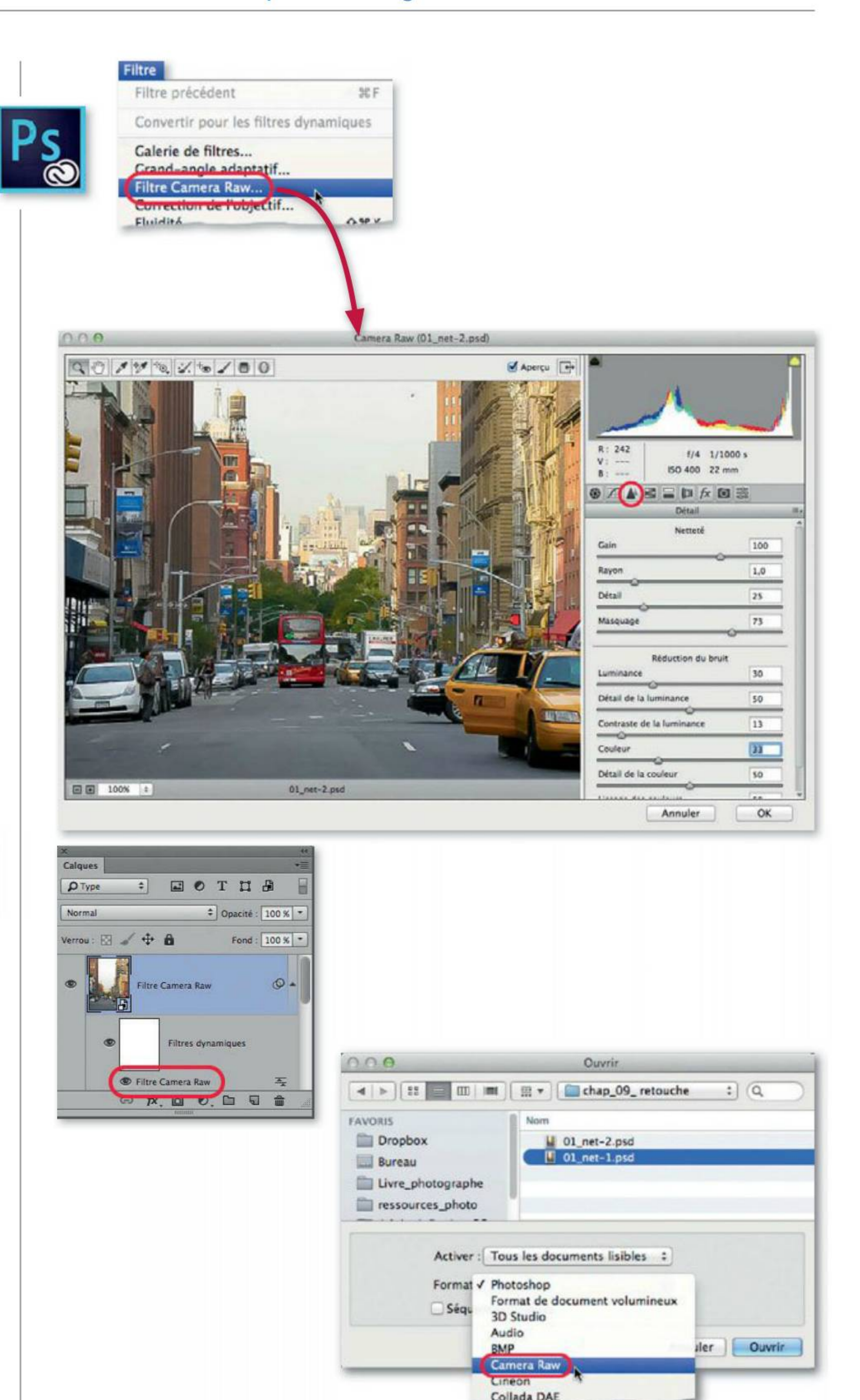
ÉTAPE 1 : Filtre Camera Raw

Avec la version CC, le plug-in Camera Raw devient accessible sous la forme de filtre directement dans Photoshop avec un calque ou un ensemble de calques converti en objet dynamique.

ÉTAPE 2

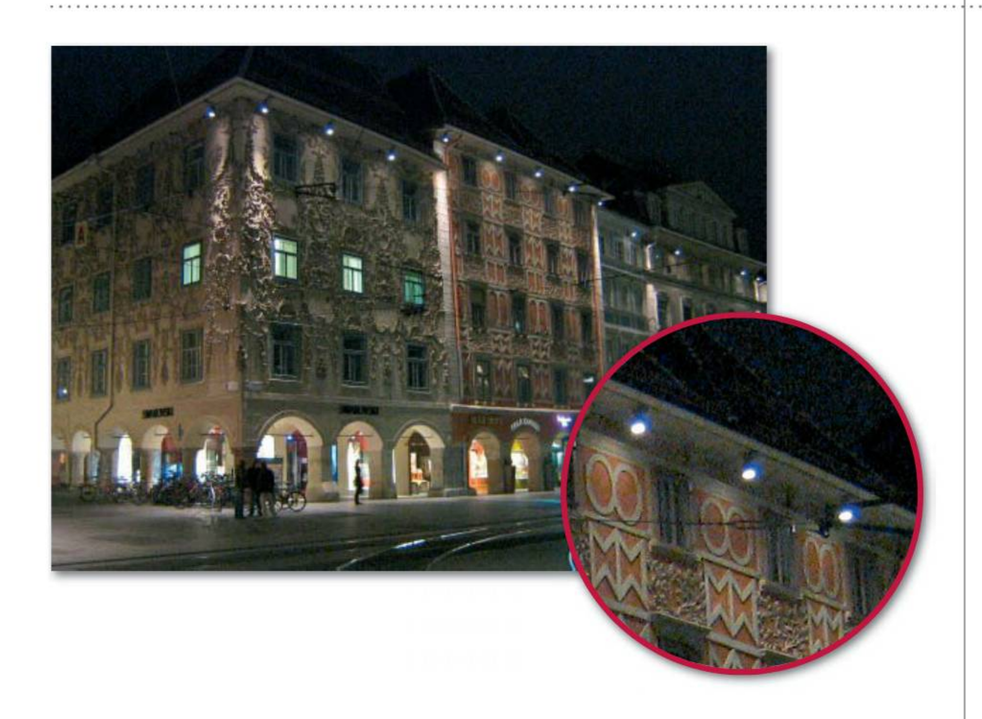
Quand le filtre est lancé (menu **Filtre**/**Filtre Camera Raw**), la fenêtre du plug-in s'affiche : gérez la netteté à partir de la rubrique **Détail** (▲) et les curseurs **Gain**, **Rayon**, **Détail** et **Masquage** de la partie **Netteté**. Pour mieux régler ces différents paramètres, reportez-vous à l'atelier « Renforcer la netteté des photos » (page 61). Pour éliminer le bruit qui pourrait être visible suite au renforcement, agissez sur les curseurs **Luminance** et **Couleur** de la zone **Réduction du bruit**.

> **ASTUCE** *Pour utiliser le plug-in Camera Raw à partir d'un document Photoshop dans une version antérieure à CC (par exemple, CS6), effectuez les opérations suivantes.*
>
> - *Enregistrez le document au format **Photoshop (.psd)** et fermez-le.*
> - *Lancez la commande **Ouvrir** (menu **Fichier**) pour y choisir le fichier que vous venez de fermer, mais avant de cliquer sur **Ouvrir**, sélectionnez le format **Camera Raw** (à la place de **Photoshop**) : le fichier s'ouvrira dans la fenêtre de Camera Raw et pourra y être traité.*
> - *Si le document initial comportait plusieurs calques, vous en conserverez l'accès si la fenêtre de Camera Raw est fermée (avec ⇧) en utilisant l'option **Ouvrir un objet**.*



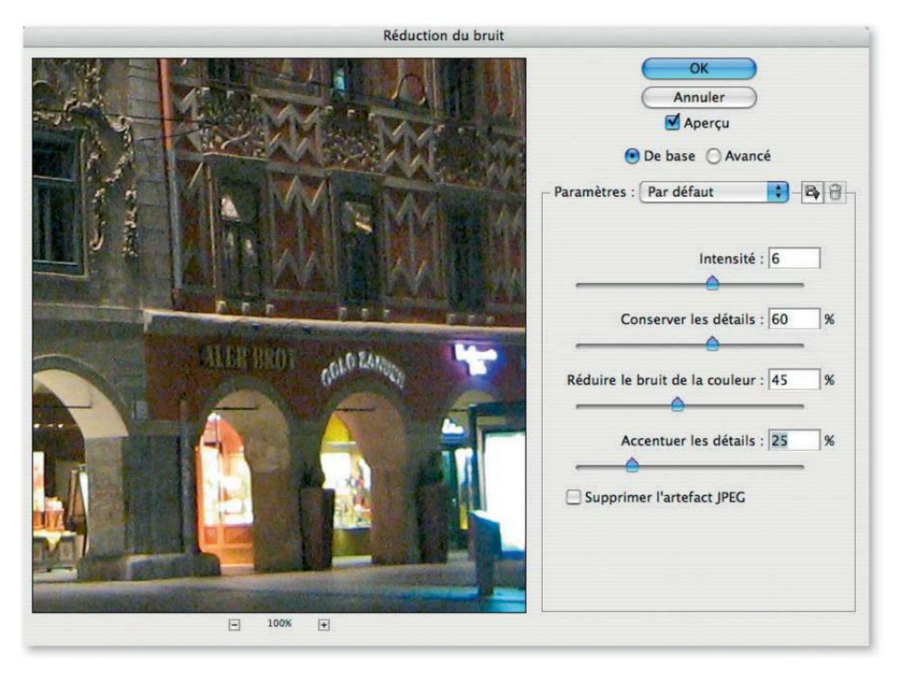
Débruiter une image

Selon les conditions d'éclairage et le réglage de sensibilité ISO sur l'APN, une photo peut comporter du bruit. Il s'agit de pixels aléatoires parasites qui donnent un grain coloré souvent plus important dans les zones sombres de l'image. Photoshop propose des solutions pour réduire le bruit.



ÉTAPE 1

La photo ci-contre présente du bruit particulièrement visible dans les parties les plus sombres de l'image. De manière à pouvoir revenir sur le réglage pour l'affiner ou lui associer un masque de fusion qui limitera le filtre à certaines zones, commencez par convertir le calque de la photo en objet dynamique par clic droit sur le nom du calque dans le panneau **Calques**.

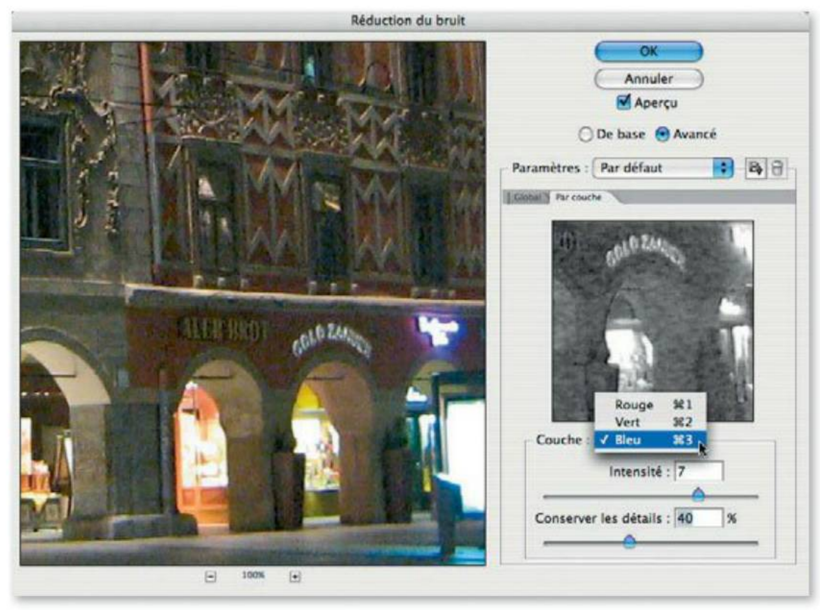


ÉTAPE 2

Dans le menu **Filtre**, puis **Bruit**, lancez **Réduction du bruit**. Ce filtre réduit le bruit de l'image en préservant les contours. Pour cela, augmentez les valeurs **Intensité** (qui définit la quantité de réduction du bruit) et **Réduire le bruit de la couleur** (dont la valeur peut être élevée). Pour restaurer un peu de netteté, ajustez **Conserver les détails** et **Accentuer les détails**. Une dernière option permet de supprimer (atténuer) les artéfacts présents dans l'image.

ÉTAPE 3

Avec le bouton **Avancé** de la fenêtre **Réduction du bruit**, accédez aux réglages par couche, dans lesquels vous retrouvez les options **Intensité** et **Conserver les détails** ; leurs effets viennent s'ajouter à ceux des paramètres globaux (qui peuvent alors être légèrement réduits). Ces options permettent d'insister davantage sur la couche du bleu sur laquelle le bruit est plus présent.



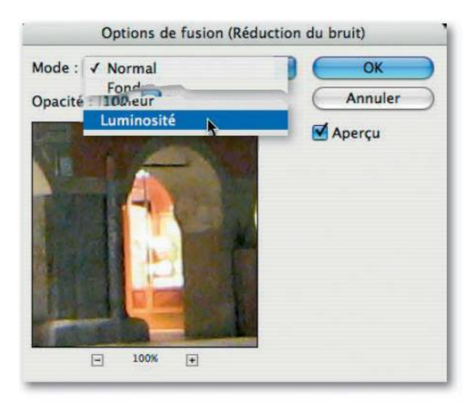



Détails de la photo initiale et de celle avec réduction du bruit.

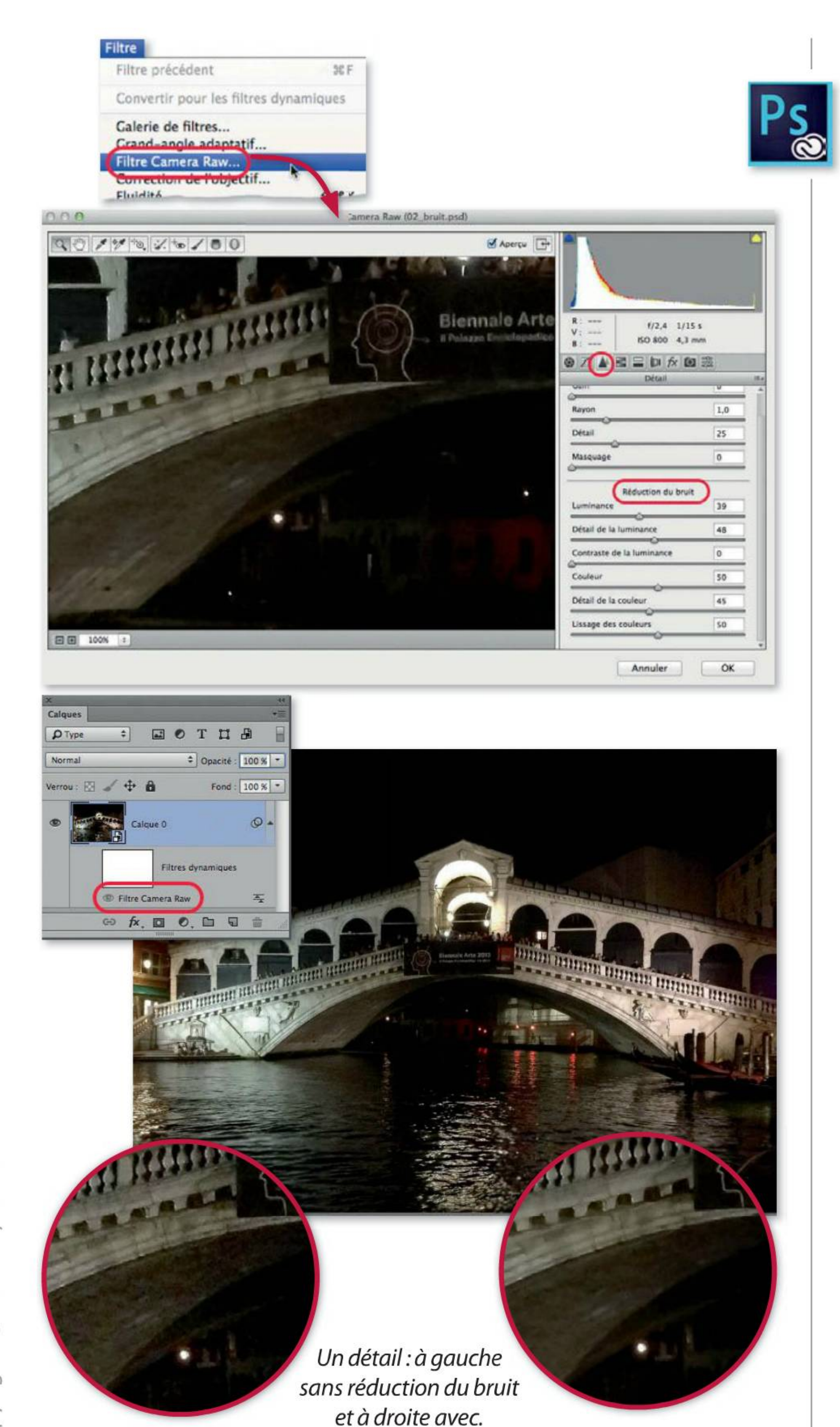
ÉTAPE 4

Si vous avez trop réduit le bruit de la couleur, la photo peut sembler légèrement désaturée. Pour pallier ce problème, dans le panneau **Calques**, affichez les options de fusion du filtre (par double-clic sur l'icône) et choisissez le mode **Luminosité**.

Si le filtre n'a pas été appliqué de manière dynamique, lancez la commande **Atténuer réduction du bruit** du menu **Édition** pour retrouver le mode **Luminosité**.







Un détail : à gauche sans réduction du bruit et à droite avec.

ÉTAPE 5 : Filtre Camera Raw

Au lieu d'appliquer le filtre **Réduction du bruit**, si vous travaillez avec la version CC, vous pouvez utiliser le plug-in Camera Raw accessible sous forme de filtre (destructif ou dynamique) avec un calque ou un ensemble de calques converti en objet dynamique.

Quand le filtre est lancé (menu **Filtre**/**Filtre Camera Raw**), la fenêtre du plug-in s'affiche : gérez le bruit à partir de la rubrique **Détail** (▲) et les curseurs **Luminance**, **Détail de la luminance**, **Contraste...** de la partie **Réduction du bruit**. Pour mieux gérer ces différents paramètres, reportez-vous à l'atelier « Réduire le bruit » (page 60).

Travailler la profondeur de champ

Dans certaines photos, peut être suite à un réglage inapproprié de la profondeur de champ, le sujet ne se détache pas toujours suffisamment par rapport à l'arrière-plan. Si, lors de la prise de vue, le problème se règle parfois avec un paramétrage du diaphragme, dans Photoshop, c'est en floutant l'arrière-plan seul que l'on modifiera la profondeur de champ.

ÉTAPE 1

Dans la photo ci-contre, on souhaite rendre flou l'arrière-plan de sorte que la personne au premier plan se détache davantage et prenne plus d'importance dans la photo. La personne ne devant pas être modifiée, commencez par la détourer pour en placer une copie sur un autre calque. Pour cela, activez l'outil **Sélection rapide** et réglez sa taille par glissement sur l'image (en enfonçant les touches ctrl ⌥ [clic droit Alt]), de préférence, celle-ci doit être de petite taille.

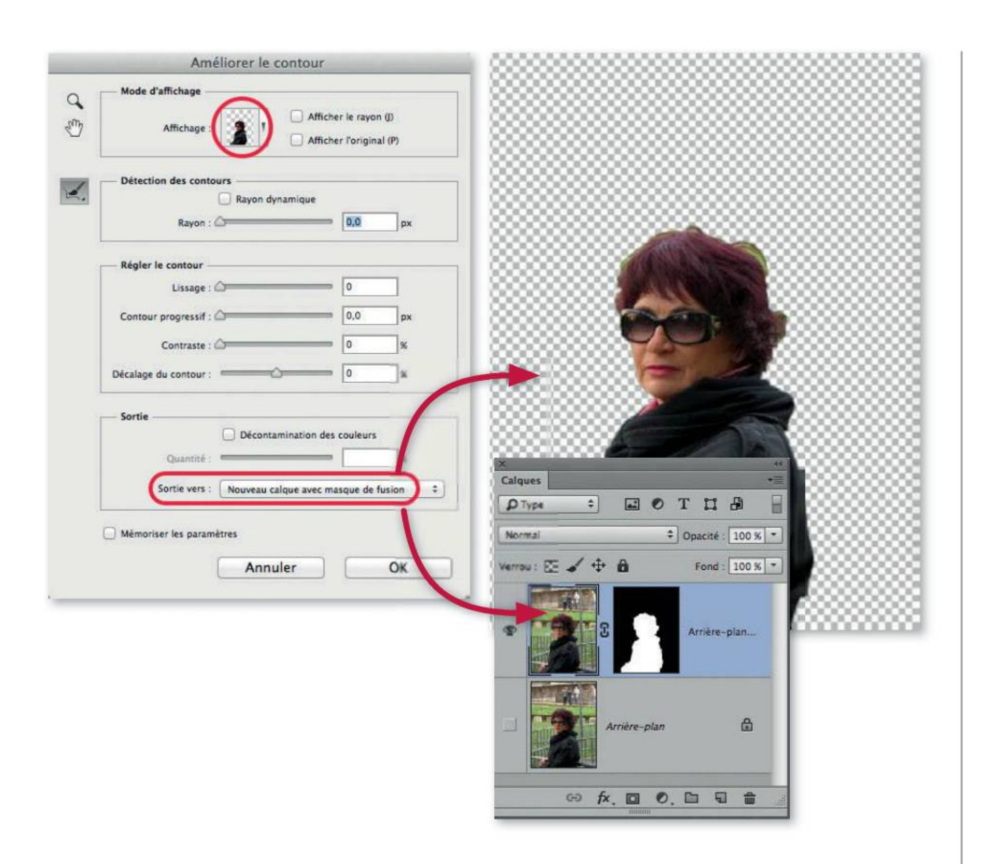


ÉTAPE 2

Glissez l'outil sur la personne pour étendre la sélection qui apparaît au fur à à mesure du glissement. Si une zone est sélectionnée alors qu'elle ne doit pas l'être, enfoncez la touche ⌥ [Alt] et glissez l'outil ; au contraire pour ajouter une partie, glissez à nouveau l'outil.



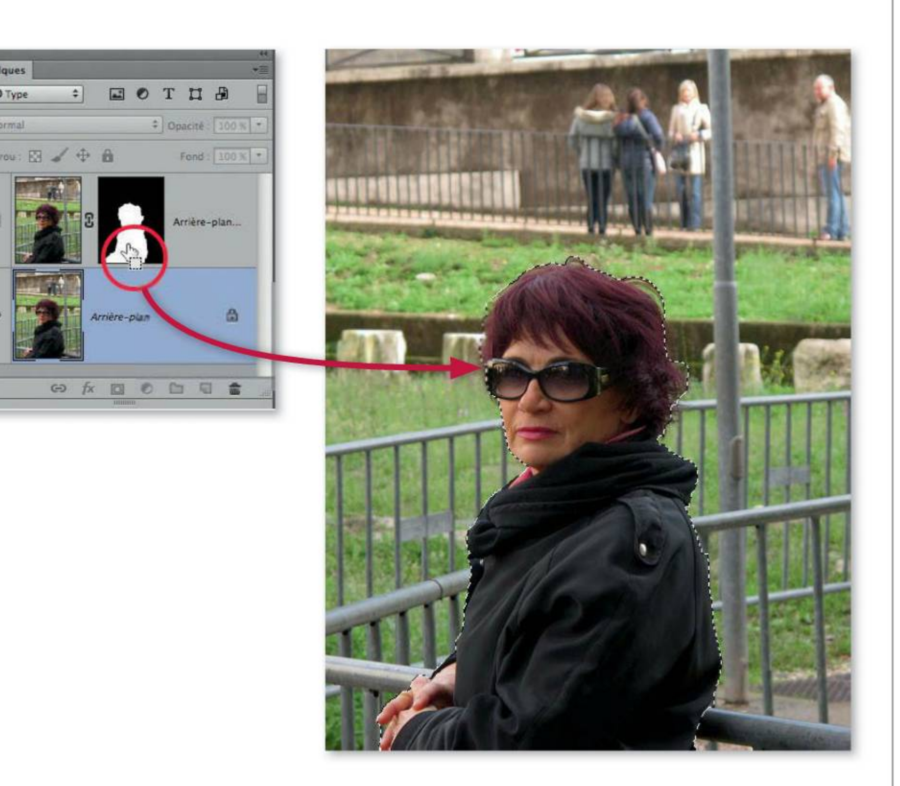
ASTUCE *Vous pouvez aussi activer le* ***mode Masque*** *et affiner le travail de la sélection avec l'outil* ***Pinceau****.*



ÉTAPE 3

Quand la sélection est réalisée, pour obtenir une copie de son contenu sur un calque, lancez la commande **Améliorer le contour** en cliquant sur le bouton correspondant dans le panneau **Options** de l'outil (ou par la commande du menu **Sélection**). Dans la fenêtre **Améliorer le contour**, éventuellement, dans la zone **Mode d'affichage**, choisissez l'affichage **Sur calque**, mais surtout dans la partie **Sortie**, sélectionnez l'option **Nouveau calque avec masque de fusion** dans le menu **Sortie vers**.

Une fois la commande validée, la personne apparaît sur un nouveau calque (qui pourra être renommé), elle est détourée par un masque de fusion qui permettra des retouches éventuelles avec l'outil **Pinceau**.



ÉTAPE 4

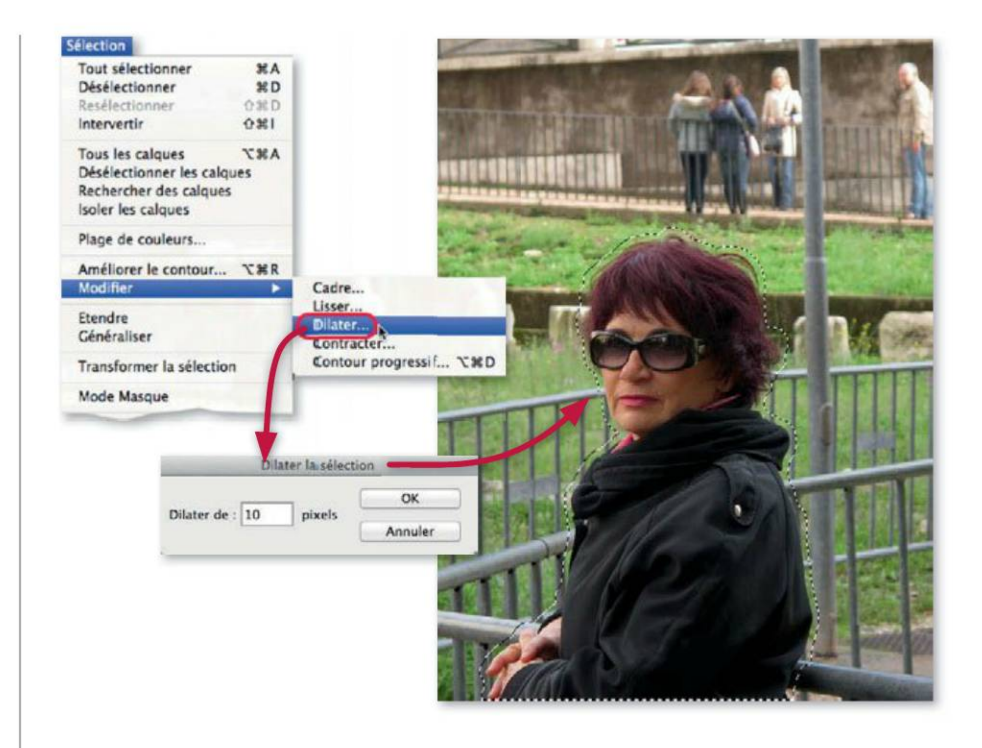
Afin que le flou s'applique correctement sur tout l'arrière-plan, il faut maintenant supprimer la personne présente sur la photo.

Pour cela, réalisez les opérations suivantes :

- dans le panneau **Calques**, masquez temporairement le calque détouré par ⌥ clic [Alt clic] sur son œil ;
- activez le calque inférieur (l'arrière-plan) par clic sur son nom ;
- récupérez la sélection du masque de fusion par ⌘ clic [Ctrl clic] sur sa vignette.

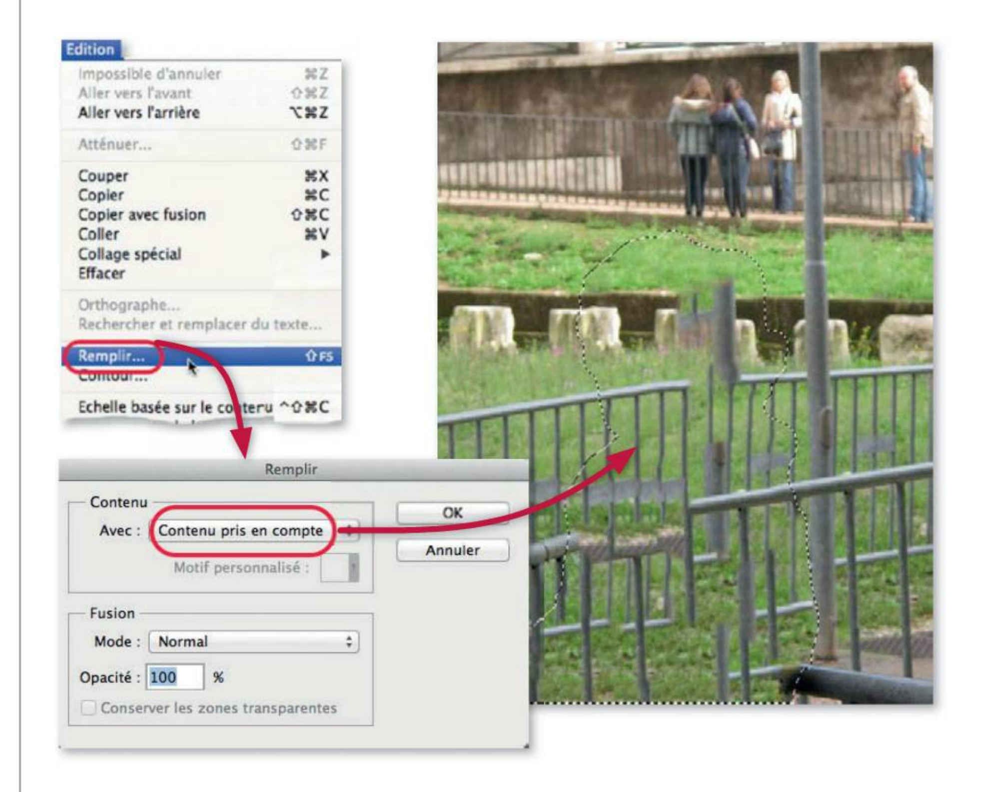
ÉTAPE 5

Une fois la sélection affichée, il faut l'étendre un peu autour de la personne en lançant la commande **Dilater** du menu **Sélection**, puis **Modifier** : une valeur de 10 pixels sera suffisante.

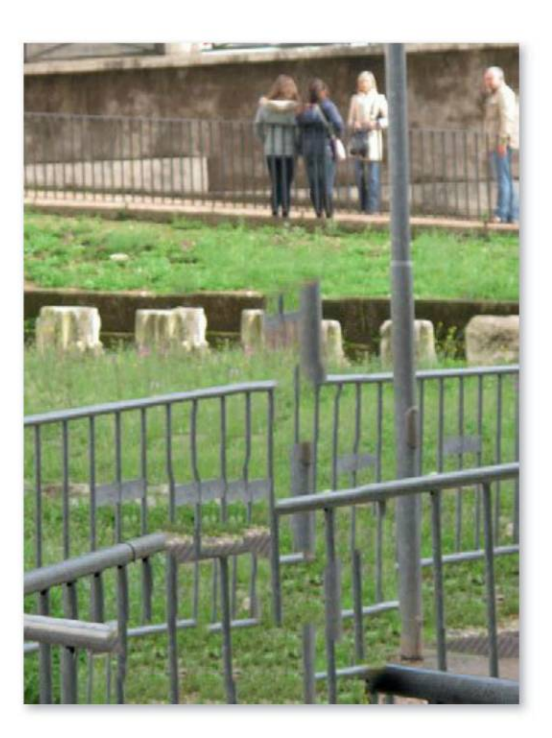


ÉTAPE 6

Pour remplacer la personne par une recomposition de l'arrière-plan, lancez la commande **Remplir** du menu **Édition** avec l'option **Contenu pris en compte** (active par défaut). Le résultat n'est pas parfait mais il sera suffisant pour l'effet que l'on souhaite réaliser. En effet, le calque de la personne détourée sera réaffiché au-dessus et viendra cacher les imperfections.

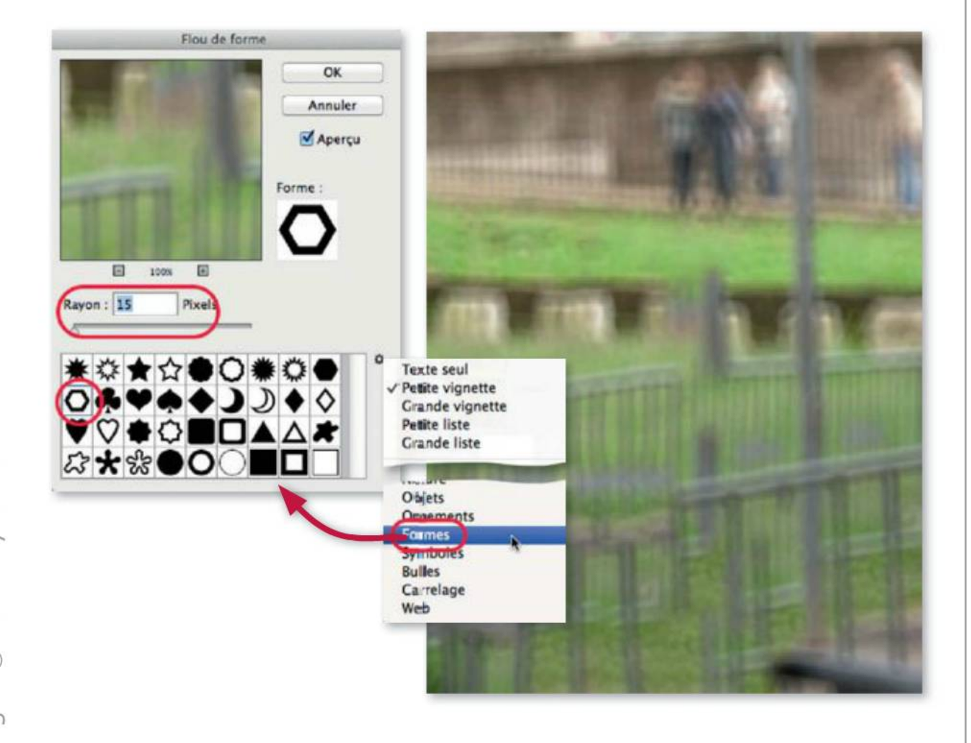






ÉTAPE 7

On va maintenant pouvoir flouter l'arrière-plan, mais avant de réaliser l'opération, supprimez la sélection en tapant ⌘ D [Ctrl D] et convertissez le calque en objet dynamique pour pouvoir appliquer le filtre de manière dynamique.



ÉTAPE 8

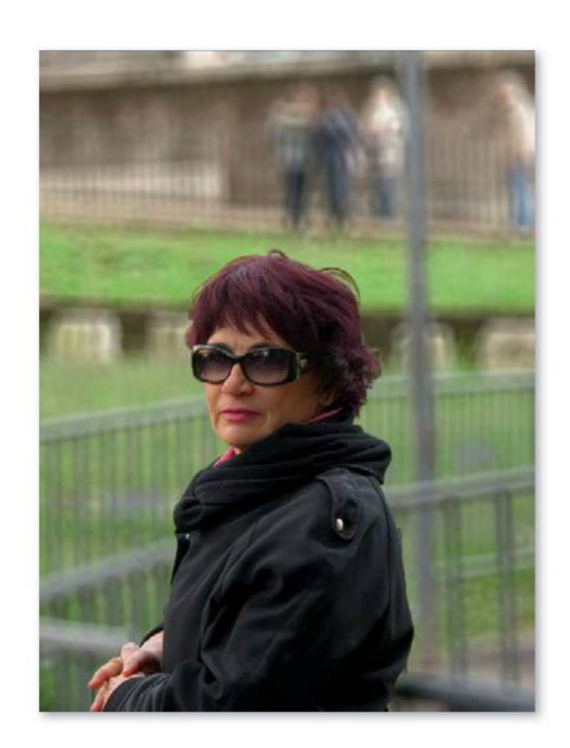
Dans le menu **Filtre**, puis **Flou** (ou **Atténuation** selon la version de Photoshop), lancez le filtre **Flou de forme** (il donne un résultat plus réaliste que **Flou gaussien**). Pour le régler :

- saisissez un rayon de 15 pixels ;
- dans le menu local du filtre (en haut à gauche des aperçus de formes), choisissez l'option **Formes** et validez le remplacement des formes actives ;
- sélectionnez la forme hexagonale ⬡ (elle correspond le mieux à celle d'un diapragme d'appareil photo).

ÉTAPE 9

Dans le panneau **Calques**, le filtre est désormais listé. Par double-clic sur le nom, il sera possible de modifier son réglage. Pour mieux visualiser le résultat, réaffichez le calque détouré en cliquant sur l'œil en regard de sa vignette. Le flou apparaît mais il est trop fort sur l'arrière-plan proche de la personne. Il faut donc ajuster son application à l'aide du masque filtrant.



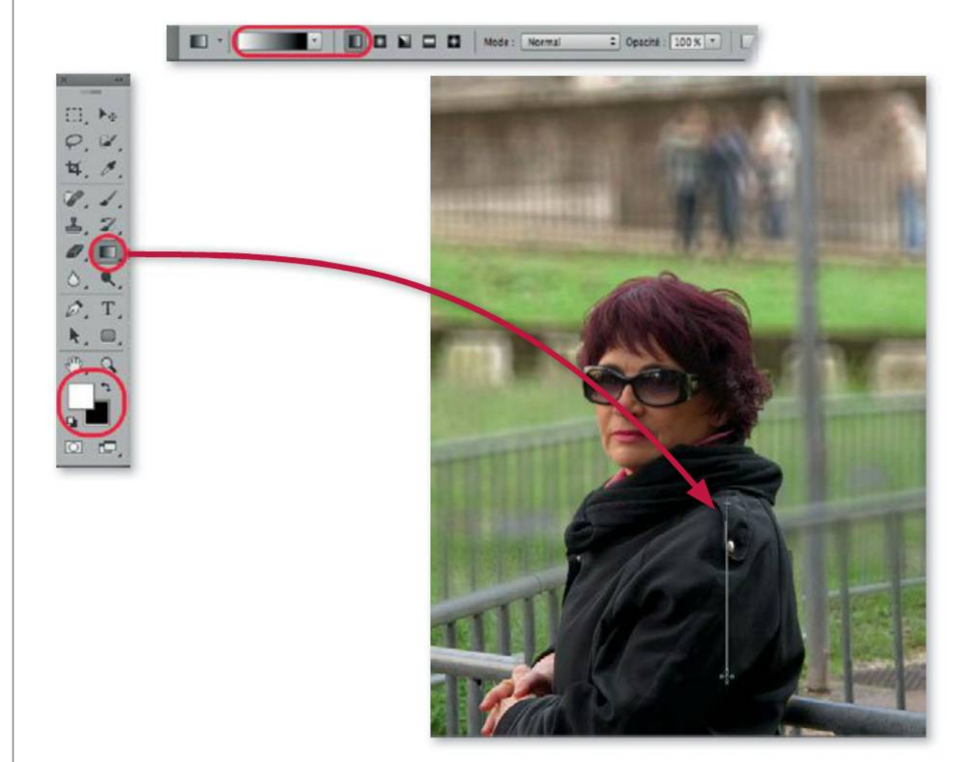


ÉTAPE 10

Cliquez sur la vignette du masque filtrant pour l'activer et l'éditer (il doit s'encadrer). Pour cela, effectuez les manipulations suivantes.

- Dans le panneau **Outils**, activez l'outil **Dégradé** (lettre G).
- Dans le panneau **Options** de l'outil, vérifiez que le premier type de dégradé (**Dégradé linéaire**) est sélectionné et paramétré avec le dégradé de blanc à noir.
- Glissez l'outil verticalement (avec ⇧ enfoncée) en partant de l'épaule jusqu'au milieu du bras.

À l'issue de ce dessin sur le masque, le flou est estompé dans la partie basse de l'image (vers le premier plan). Éventuellement, recommencez le tracé avec l'outil **Dégradé** ou affinez le dessin avec l'outil **Pinceau** et une opacité réduite.







ÉTAPE 11

Quand le masque filtrant est correctement rempli, le flou apparaît bien positionné sur l'arrière-plan.

Pour comparer le résultat avant et après l'application du flou, enfoncez la touche ⇧ et cliquez sur la vignette du masque de fusion qui détoure la personne (voir la copie d'écran ci-dessous, à gauche) : la vignette du masque apparaît barrée d'une croix rouge et la personne n'est plus détourée. Cliquez à nouveau pour remettre en place le détourage.



Créer un effet de maquette

*Dans cet atelier, nous allons voir un effet de profondeur de champ connu sous le nom de **tilt shift**. Il a pour caractéristique de recréer artificiellement une profondeur de champ très courte donnant à la photo un aspect maquette. Cet effet est obtenu grâce à un filtre **(Bascule-Décentrement)** qui apparaît avec les versions CS6 et CC (où il devient dynamique).*

ÉTAPE 1

L'effet **tilt shift** fonctionne davantage avec une photo (comme ci-contre) comprenant beaucoup de détails et prise en plongée (position de l'œil humain regardant une maquette). De plus, il est préférable que la photo comporte des plans bien distincts les uns des autres.

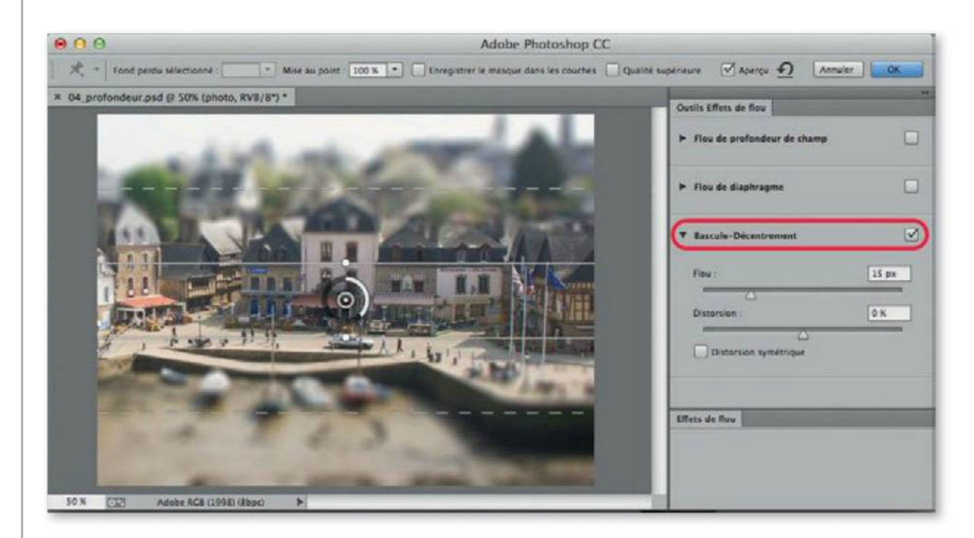
Avec la version CS6, le filtre n'étant pas dynamique, créez une copie du calque d'origine. Elle permettra d'ajouter un masque de fusion sur le calque flouté pour retrouver la netteté sur certaines parties.

Avec la version CC, convertissez le calque de la photo en objet dynamique par clic droit sur son nom dans le panneau **Calques**.



ÉTAPE 2

Avec le calque converti (ou la copie du calque), dans le menu **Filtre**, puis **Flou**, lancez le filtre **Bascule-Décentrement.** Il affiche une interface qui occupe tout l'écran avec à droite, deux onglets de paramétrage (**Outils Effets de flou** et **Effets de flou**) et à gauche l'aperçu : celui-ci montre une zone floue traversée par deux lignes blanches en pointillé et deux continues munies d'un point blanc.



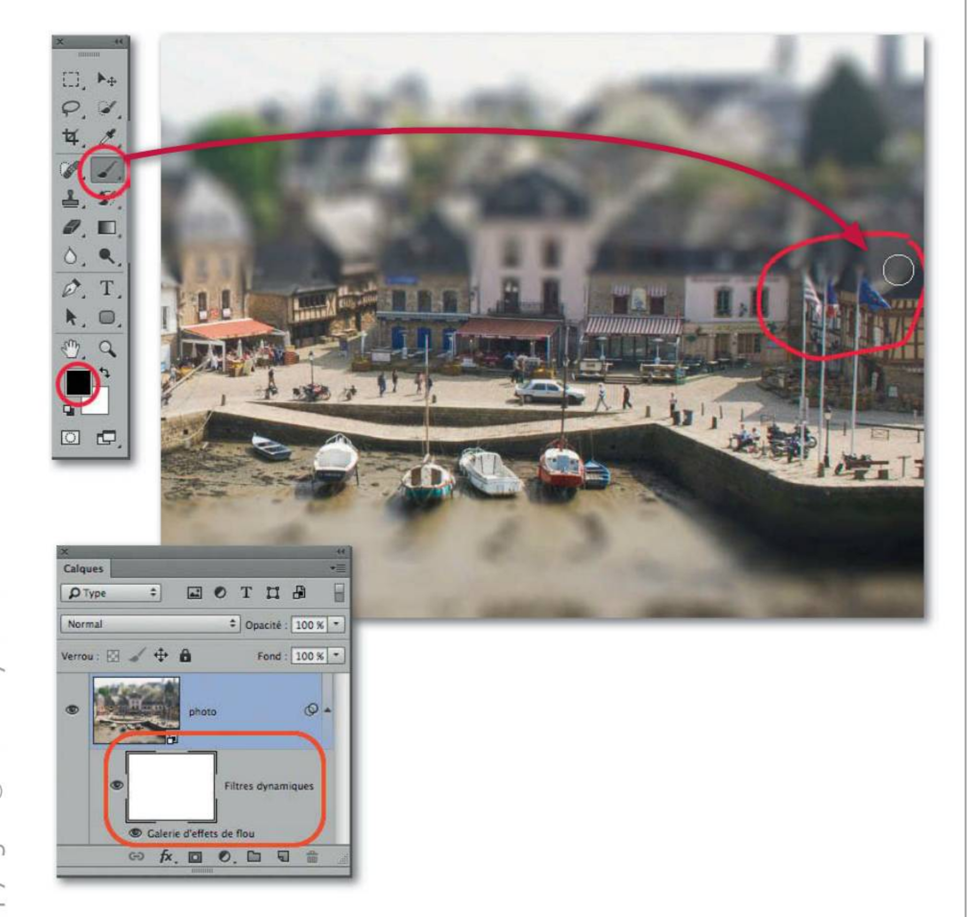


ÉTAPE 3

Les lignes en pointillé délimitent les zones floues (en haut et en bas de l'image), les deux autres (continues) marquent la limite de la zone nette (au centre). Entre les deux types de lignes figure la zone de fondu (flou/net).

Glissez une ligne en pointillé pour étendre ou réduire la zone floue et glissez la ligne continue pour régler l'étendue de la zone de fondu. Changez l'orientation en agissant sur les points blancs.

Paramétrez la quantité de flou avec l'anneau noir et blanc au centre (widget) ou avec le curseur **Flou** de l'onglet **Outils Effets de flou**.



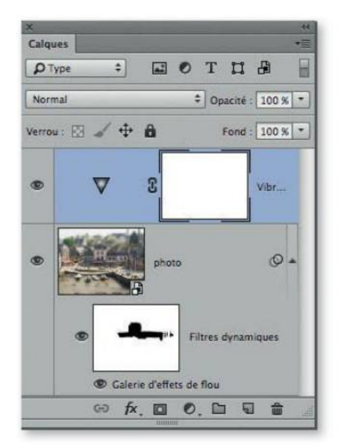
ÉTAPE 4

Quand le filtre est appliqué, si un élément de l'image chevauche une zone floue et une zone nette, (notamment ci-contre, les mats et les drapeaux et quelques façades de maison), éditez le masque filtrant (ou, avec la version CS6, ajoutez un masque de fusion au calque flou). Pour cela, cliquez sur la vignette du masque (elle doit s'encadrer), activez l'outil **Pinceau** et dessinez en noir (tapez D, puis X) sur les zones qui doivent redevenir nettes. N'hésitez pas à déborder et repeindre en blanc sur ces débords.

ÉTAPE 5

Pour parfaire l'effet, par clic sur l'icône du panneau **Calques**, ajoutez un calque de réglage de type **Vibrance** afin d'augmenter la saturation des couleurs et les faire correspondre à celles que l'on rencontre dans les maquettes.

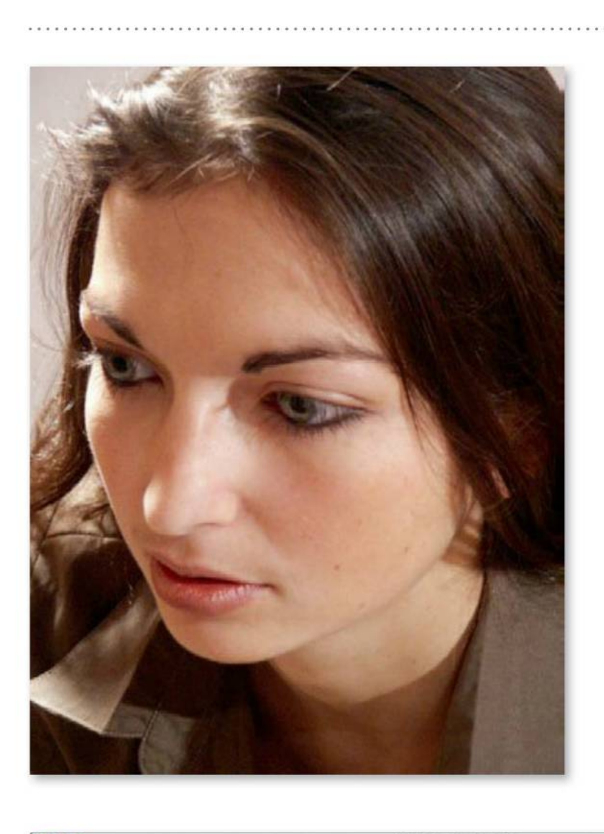
Avec la version CC, vous pouvez éditer le filtre (par double-clic sur son nom, **Galerie d'effet de flou**, dans le panneau **Calques**) et modifier les réglages de l'onglet **Effets de flou** du filtre avec les curseurs **Éclairage Bokeh** et **Couleur Bokeh**.





Lors de prises de vue avec certains types d'objectifs, on peut réaliser des mises au point très rapprochées (macro) ; dans ce cas, la profondeur de champ est très réduite. Photoshop propose des méthodes pour recréer cet effet, nous allons en voir une avec un filtre particulier disponible avec les versions CS6 et CC.

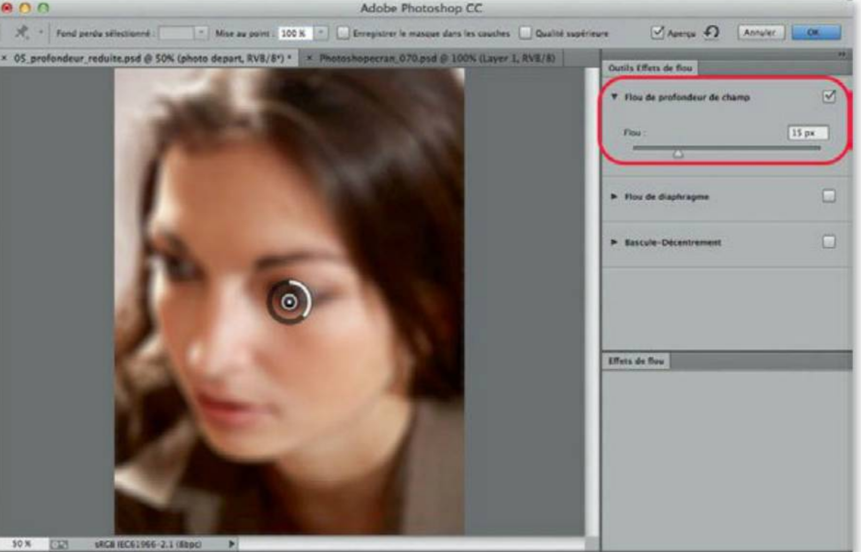
Simuler une mise au point rapprochée



ÉTAPE 1

Dans la photo ci-contre, on souhaite simuler une mise au point rapprochée sur le centre du visage comme on aurait pu l'obtenir avec un objectif de type macro.

Pour créer cet effet, le filtre utilisé est **Profondeur de champ**. Il est dynamique dans la version CC mais pas dans CS6. Si dans le premier cas il faut convertir en calque dynamique pour pouvoir revenir aux réglages du filtre, dans le second cas, pensez à créer une copie du calque avant de le traiter par le filtre. Dans les deux cas, il ne sera pas utile d'éditer le masque ; en effet, les réglages du filtre sont tels qu'ils permettent d'en élaborer un.

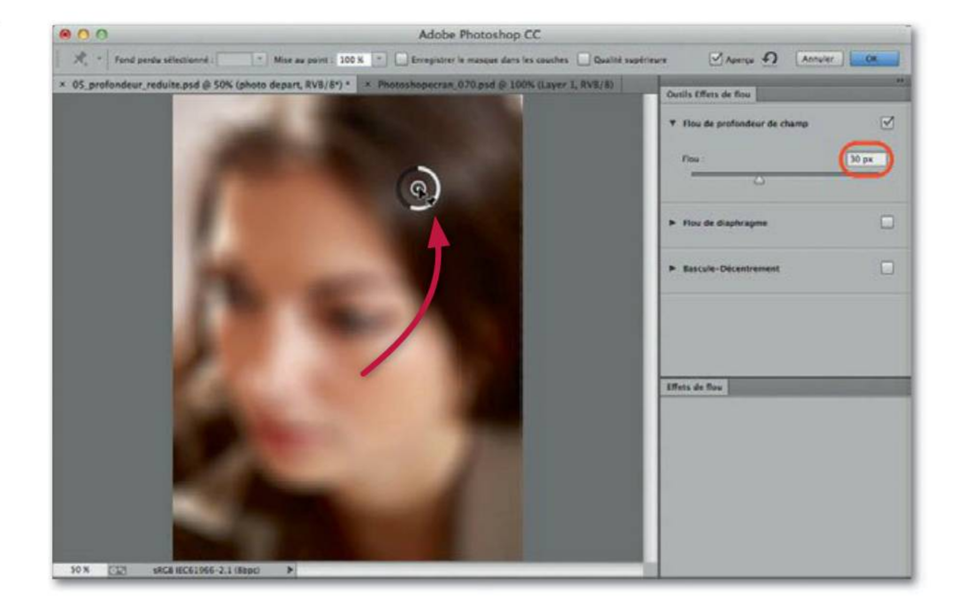


ÉTAPE 2

Dans le menu **Filtre**, puis **Flou**, lancez le filtre **Profondeur de champ** : comme dans l'atelier précédent, l'interface du filtre occupe tout l'écran. L'option **Flou de profondeur de champ** est cochée et une épingle est placée au centre de l'image. Elle rend floue la totalité de l'image selon une valeur (par défaut 15) indiquée par le curseur **Flou** (dans l'onglet à droite) ou au centre de l'image par la partie blanche de l'anneau.

ÉTAPE 3

Dans l'exemple de la photo, poussez le flou à une valeur de 30 et glissez cette épingle sur les cheveux en haut à droite de l'image.

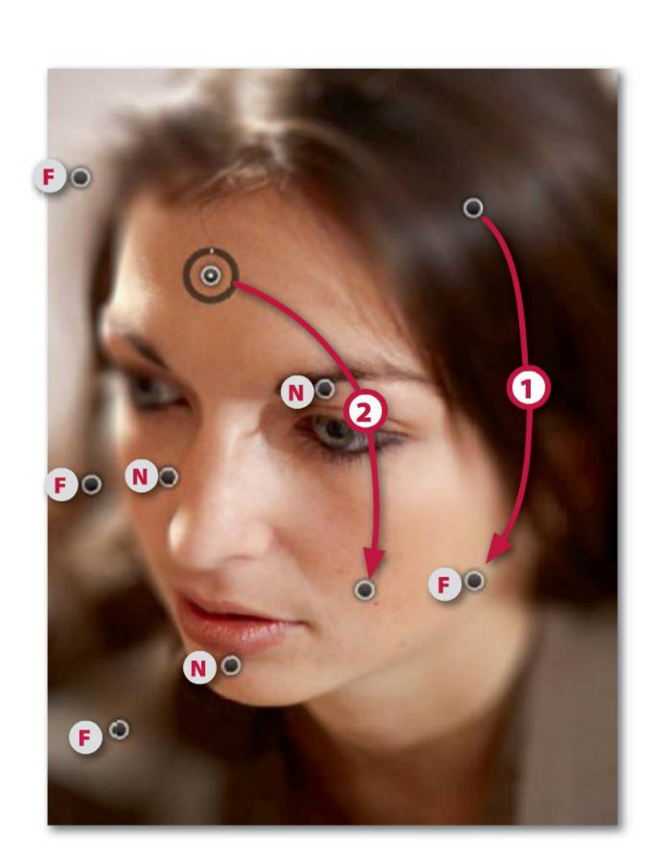


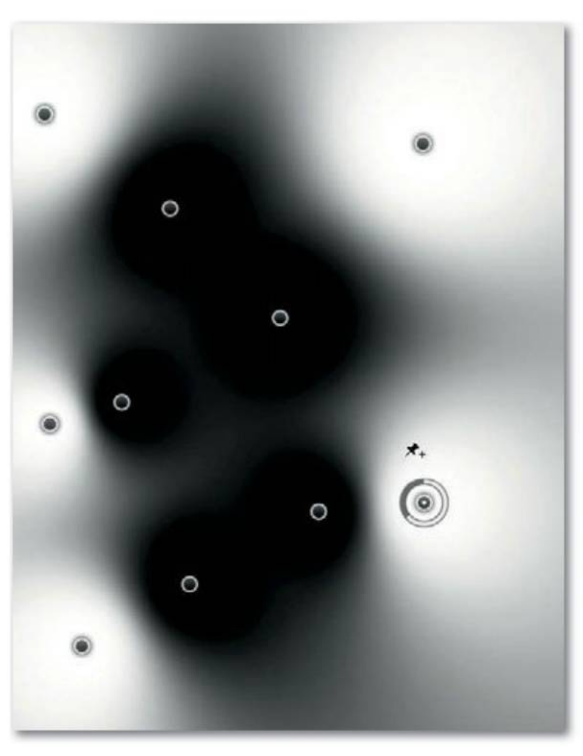
ÉTAPE 4

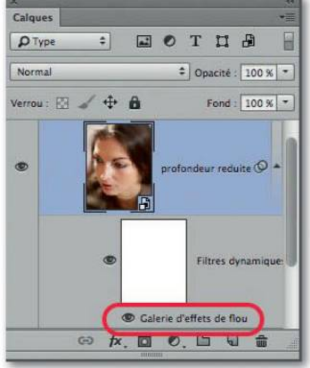
Cliquez sur le front pour placer une autre épingle, puis réglez sa valeur de flou à 0 : l'anneau devient presque totalement noir et la zone du front redevient nette.

Vous pouvez maintenant placer d'autres épingles par copie d'une des deux précédentes. En effet, pour créer une autre zone de flou (vers la joue, par exemple), enfoncez les touches ⌥ et ⌘ [Alt et Ctrl] et glissez (**1**) l'épingle située dans les cheveux. Pour créer une nouvelle zone nette (par exemple, entre la joue et le nez), enfoncez ⌥ ⌘ [Alt Ctrl] et glissez l'épingle située sur le front (**2**).

Recommencez les deux manipulations précédentes pour positionner correctement les différentes zones nettes (**N**) et floues (**F**). L'aperçu peut avoir l'aspect ci-contre. Le réglage de certaines épingles peut être légèrement modifié pour avoir un flou plus réduit.



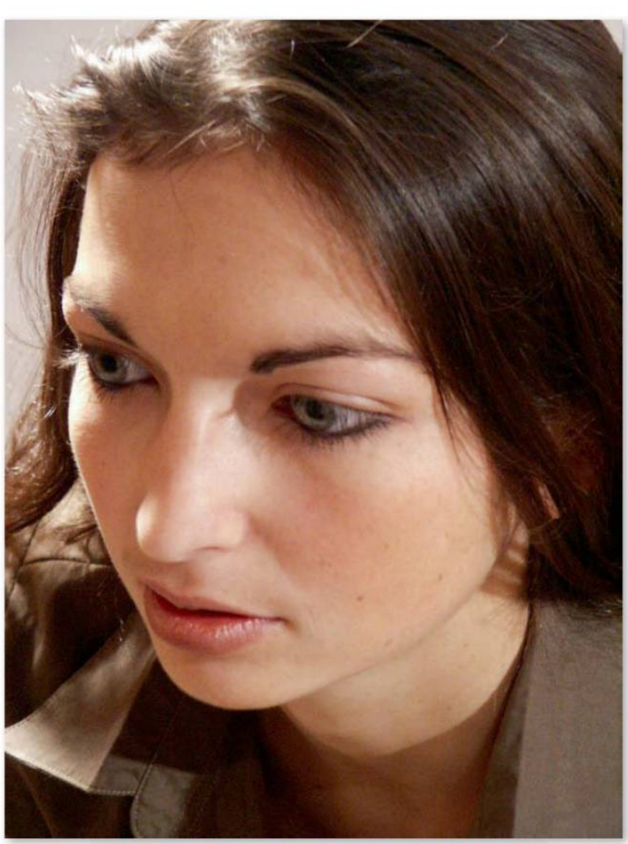




ÉTAPE 5

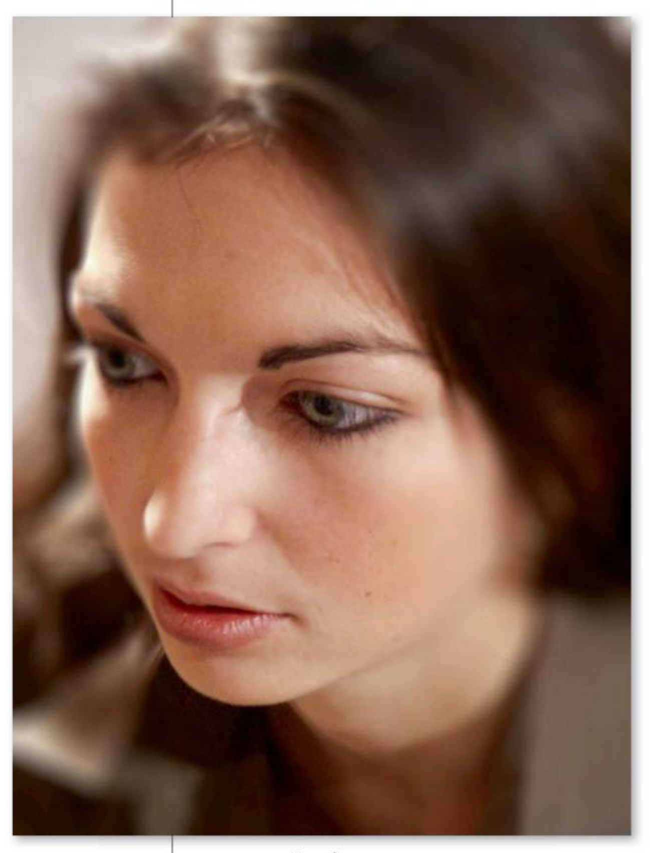
Pour mieux visualiser l'étendue des différentes zones floues ou nettes, maintenez enfoncée la touche M : l'aperçu montre en blanc les zones floues et en noir celles qui sont nettes. Si l'ensemble paraît correct, validez le filtre.

Il reste possible d'éditer le masque filtrant (version CC) ou d'ajouter un masque de fusion et de l'éditer (version CS6) pour réduire l'étendue du filtre.





Avant.



Après.

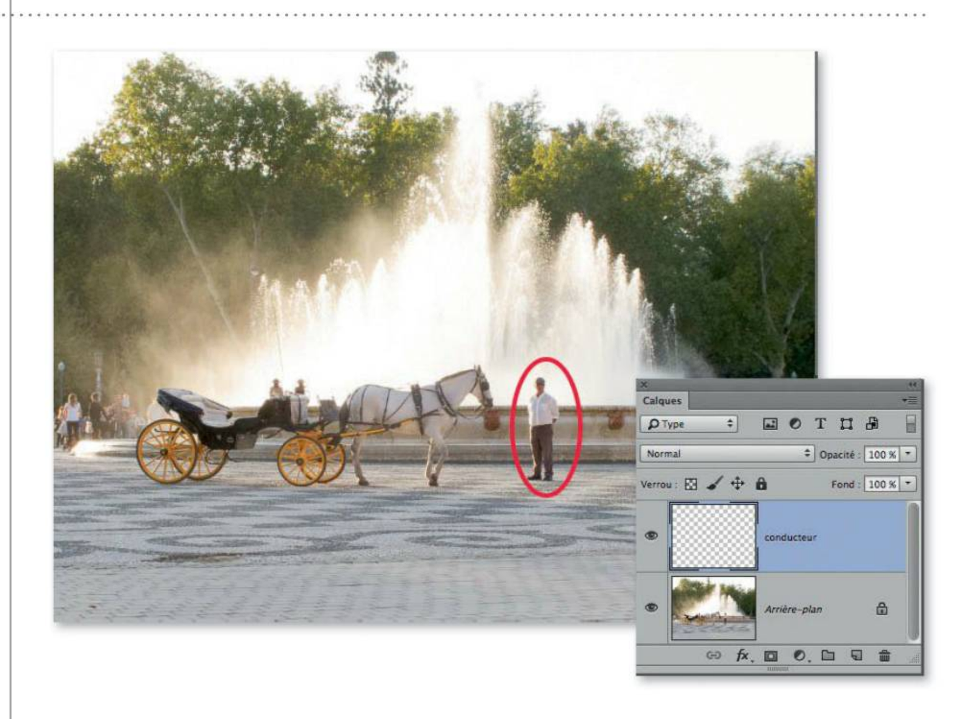
Supprimer des éléments indésirables

Dans de nombreuses photos, il n'est pas rare qu'une personne, un objet, un élément perturbe votre composition. Nous allons voir avec quatre exemples différentes techniques pour éliminer ces éléments indésirables.

ÉTAPE 1 : premier exemple

Dans le premier exemple ci-contre, malgré une attente prolongée, le conducteur de la calèche est resté devant cette dernière. Pour l'éliminer de la photo, Photoshop propose l'outil **Correcteur localisé**.

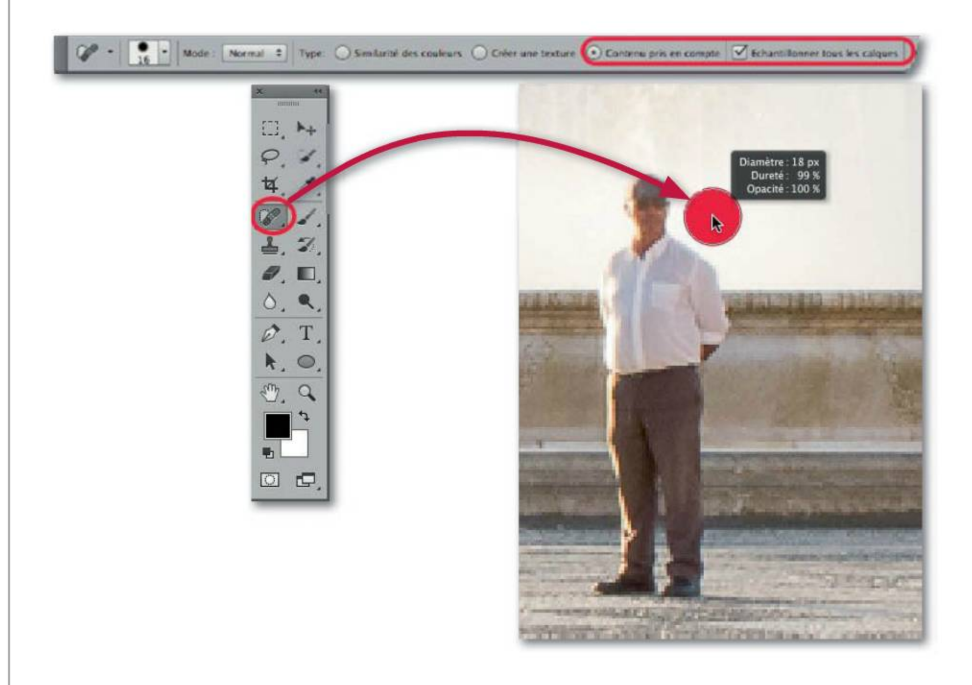
Afin de placer les corrections sur un autre calque, ce qui donnera une plus grande souplesse de travail et permettra de garder intacte la photo initiale, ajoutez un nouveau calque en tapant ⇧ ⌥ ⌘ N [⇧ Alt Ctrl N] (ou ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N] pour le renommer).

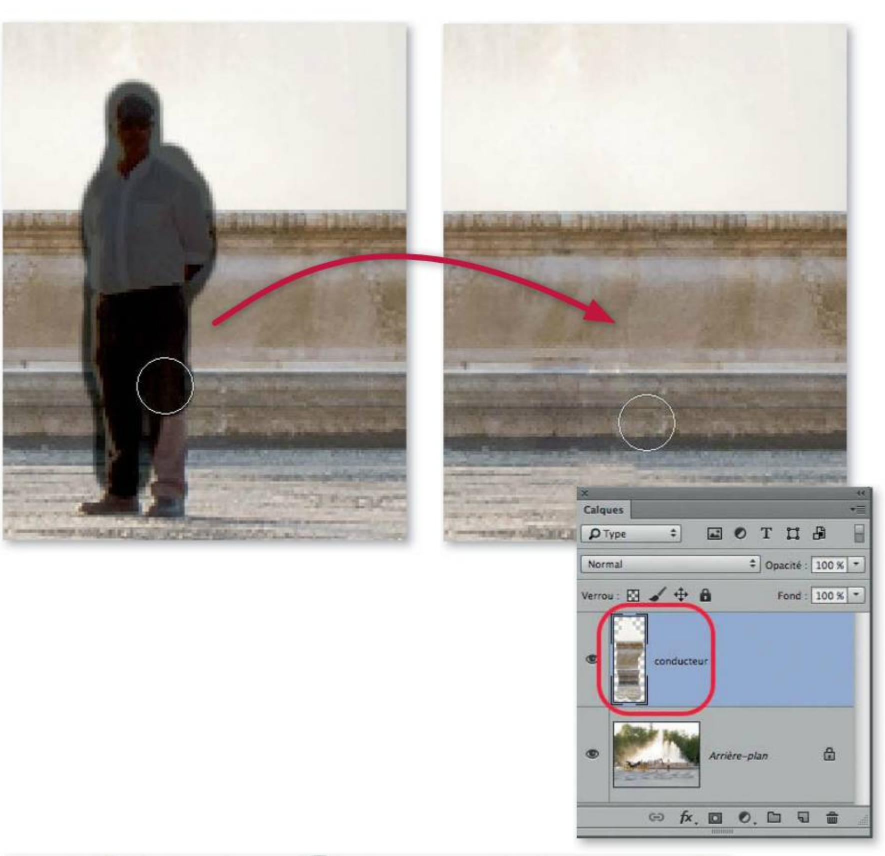


ÉTAPE 2

Pour réaliser cette correction, activez l'outil **Correcteur localisé**. Dans le panneau **Options** de l'outil, vérifiez que les options **Contenu pris en compte** et **Échantillonner tous les calques** sont cochées.

En maintenant temporairement la touche Z enfoncée, zoomez sur la personne à supprimer. Relâchez Z et réglez la taille de l'outil de retouche par glissement avec les touches ctrl ⌥ [clic droit Alt] enfoncées. Cette taille, dans l'exemple ci-contre, sera à peine plus grande que la tête.





ÉTAPE 3

Glissez l'outil sur la tête, puis, sans le relâcher, sur le corps jusqu'aux pieds pour que l'ensemble de la personne soit recouverte de noir. Relâchez alors l'outil : Photoshop reconstruit la zone couverte par des éléments avoisinants pris dans l'arrière-plan pour faire disparaître la personne.

Dans le panneau **Calques**, la vignette du calque ajouté précédemment s'est remplie de la correction. Éventuellement, il est possible d'intervenir sur ce calque pour affiner la retouche en ajoutant un masque de fusion par exemple, pour y travailler avec l'outil **Pinceau**.

> **NOTE** *Le dessin avec l'outil **Correcteur localisé** peut se réaliser en plusieurs passages. De même, si le résultat ne vous convient pas parfaitement, n'hésitez pas à repasser l'outil.*



Avant.

Après.

ÉTAPE 1 : deuxième exemple

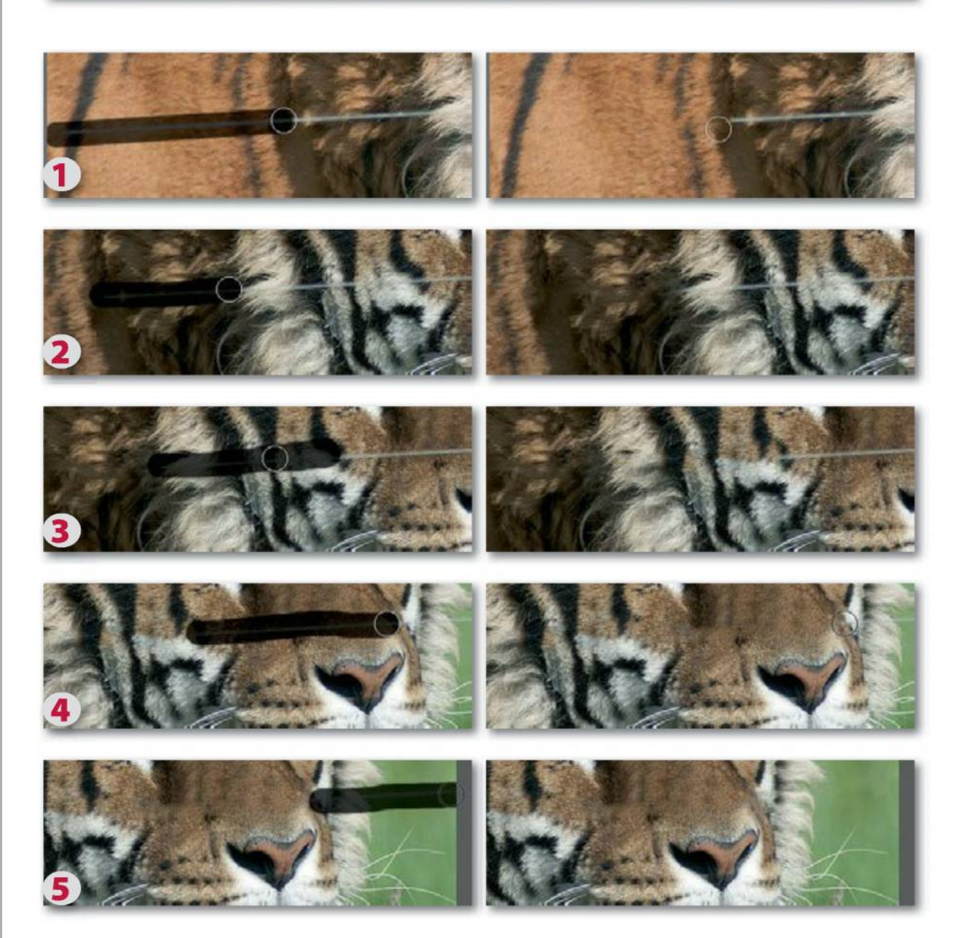
Dans la photo ci-contre, on souhaite éliminer le fil qui traverse la photo. Dans ce cas, c'est également l'outil **Correcteur localisé** qui sera utilisé sur un calque ajouté. Cependant, ici, il est préférable de ne pas passer l'outil en une seule fois mais de réaliser plusieurs interventions (par exemple 4 ou 5) correspondant à des zones d'aspects plus ou moins voisins.

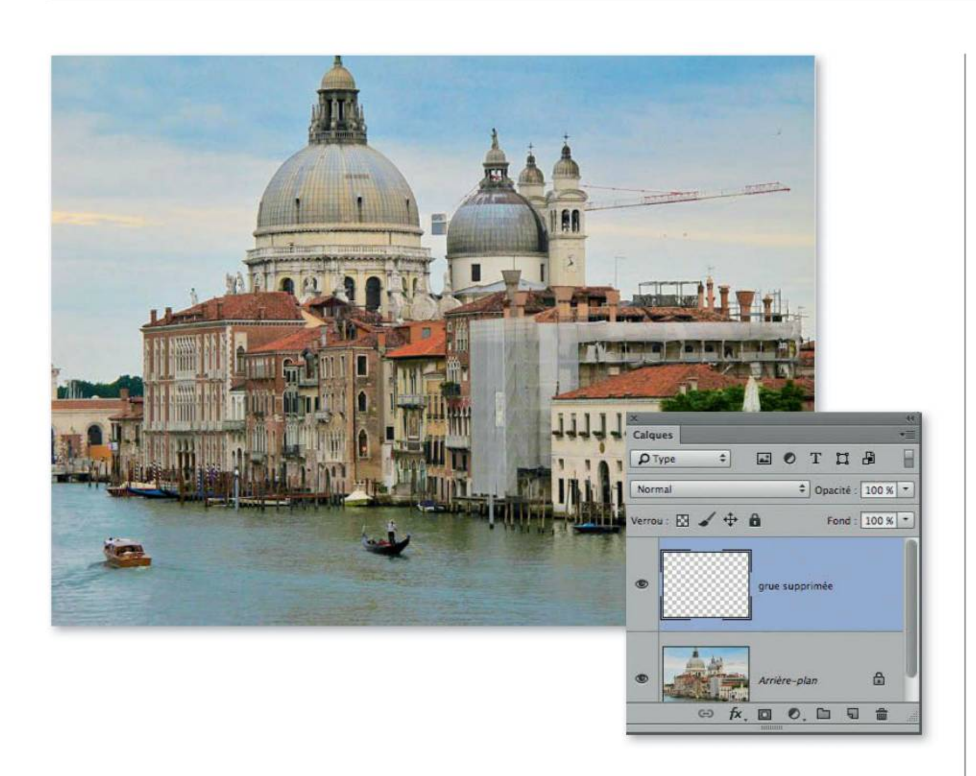




ÉTAPE 2

Par glissements successifs, traitez les différentes zones. Si une zone ne vous semble pas correctement corrigée (comme peut-être ci-contre la zone **3**), activez l'outil **Tampon** par ⌥ clic [Alt clic], désignez une référence juste au-dessus ou en dessous de la zone à rectifier et glissez l'outil sur cette dernière.

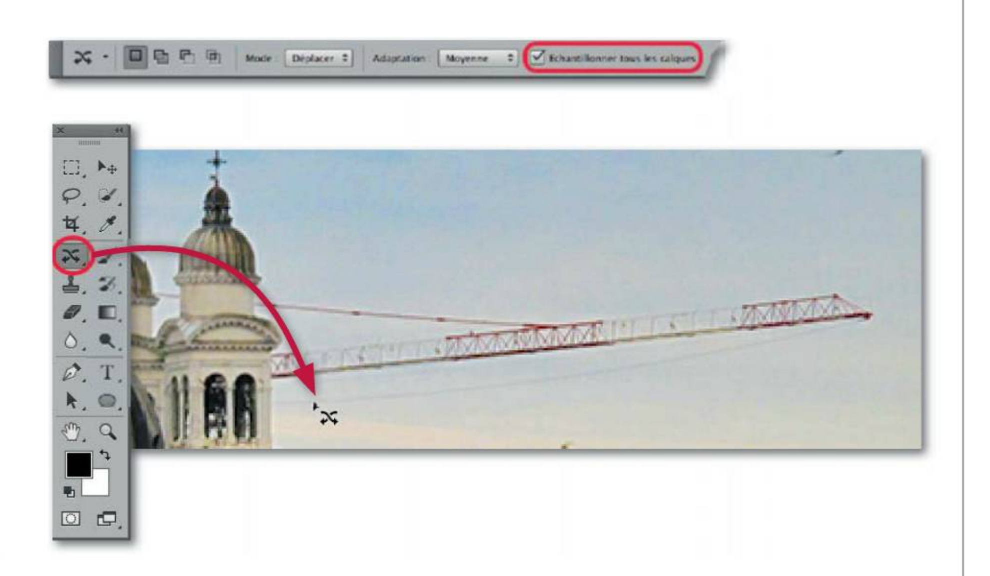




ÉTAPE 1 : troisième exemple

Dans les paysages de Venise, si la gondole est un élément incontournable, il en est un autre parfois présent avec moins de charme, c'est la grue de chantier qui vient dénaturer la *veduta*. Dans la prise de vue ci-contre, ces deux éléments sont présents. Nous allons voir comment supprimer l'un d'eux.

Les corrections seront placées sur un autre calque. Pour l'ajouter, tapez ⇧ ⌥ ⌘ N [⇧ Alt Ctrl N] (ou ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N] pour le renommer).



ÉTAPE 2

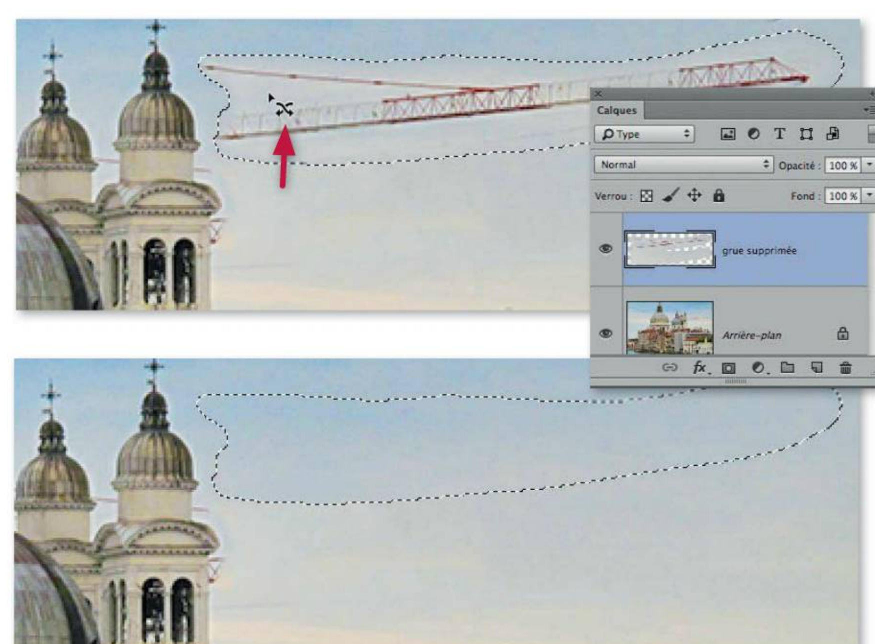
Pour traiter ce problème (finalement, on supprime la grue), nous utiliserons deux outils différents. Si vous travaillez avec une version de Photoshop antérieure à CS6 et CC, le premier sera l'outil **Correcteur localisé** (comme pour les ateliers précédents) ; avec les versions les plus récentes (CS6 et CC), utilisez l'outil **Déplacement basé sur le contenu** (). En effet, il permettra de réaliser une grande partie du travail. Dans les deux cas, réglez l'outil pour qu'il puisse travailler sur tous les calques avec l'option **Échantillonner tous les calques**. À l'issue de ces premières manipulations, il faudra également avoir recours à l'outil **Tampon** pour terminer le travail, mais avant, commençons par ce premier outil.

ÉTAPE 3

Avec l'outil , réalisez une sélection qui entoure la partie droite de la grue sans que celle-ci soit trop proche de l'édifice.



Glissez la sélection réalisée dans le ciel au-dessus de la grue : le ciel est recomposé sur l'ancienne position de la grue. Le panneau **Calques** montre dans la vignette du calque ajouté deux parties : l'une correspond au contenu de la sélection dans sa position actuelle et l'autre au ciel corrigé situé à la position initiale de la sélection.

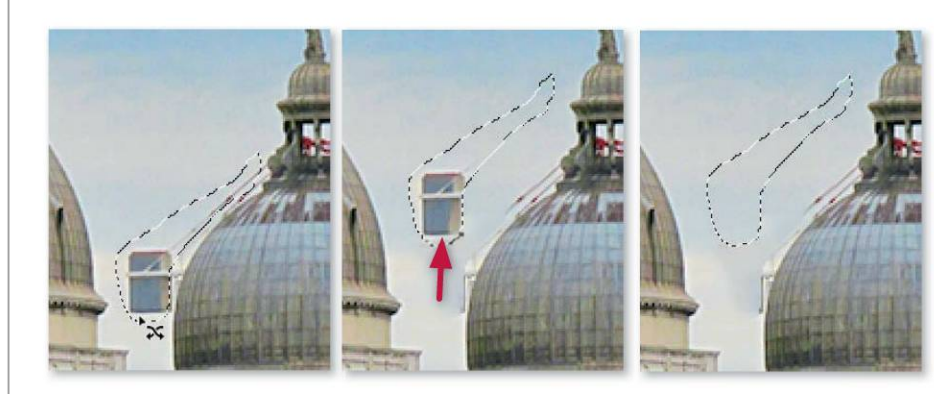


Tapez la touche Efface (ou Suppr) pour supprimer le contenu de la sélection (c'est-à-dire la grue) et ainsi retrouver le ciel tel qu'il était à cet endroit avant le glissement de la sélection.

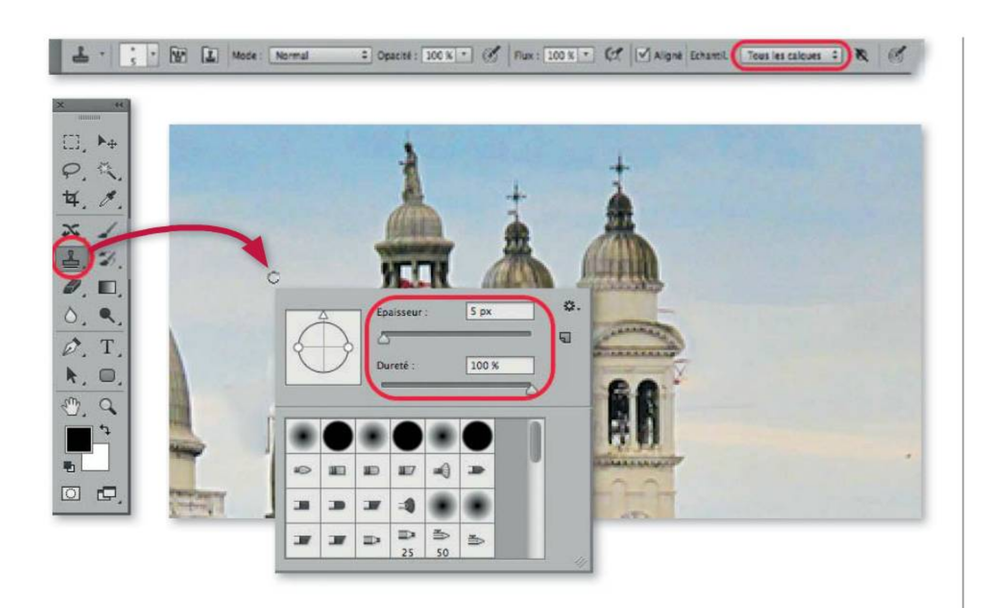
La première partie du travail est maintenant terminée, vous pouvez désélectionner en tapant ⌘ D [Ctrl D].

ÉTAPE 4

Recommencez les opérations sur la partie gauche de la grue : sélection avec l'outil , déplacement de la sélection, effacement et désélection.



Avant désélection, vous pouvez obtenir une image telle que celle ci-contre à droite. Même si elle n'est pas parfaite, la première partie du travail est terminée, elle sera finalisée avec le tampon.



ÉTAPE 5

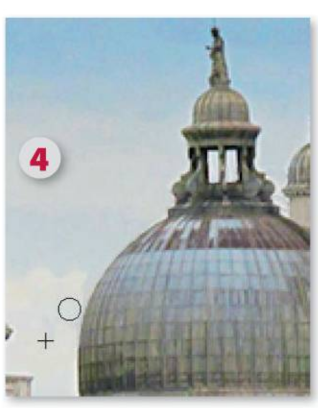
Pour terminer ce travail de suppression, activez l'outil **Tampon de duplication** (ou tapez la lettre S).

Dans le panneau **Options**, réglez **Opacité** et **Flux** sur 100 et vérifiez qu'**Échantillonnage** a l'option **Tous les calques** pour que la correction se place sur le calque ajouté. Par glissement (avec ctrl ⌥ [Alt clic droit] sur l'image (ou dans le panneau affiché par clic droit sur l'image, voir ci-contre), paramétrez la forme de l'outil avec une **Épaisseur** d'environ 5 px et une **Dureté** de 100 %.









ÉTAPE 6

Pour retoucher le ciel à proximité ou entre les clochers, effectuez les opérations suivantes.

1 Définissez la référence de duplication (source) : enfoncez ⌥ [Alt] et cliquez près de la zone à recomposer.

2 Glissez l'outil **Tampon** sur les restes de la grue près du clocher pour les faire disparaître : une croix noire indique où le prélèvement est réalisé et l'outil montre ce qui a été prélevé et va être replacé.

3 Si vous passez à une autre zone, ce contenu ne conviendra plus, définissez alors une autre référence par ⌥ clic [Alt clic].

4 Travaillez par petites touches et changez de référence, voire de taille d'outil, dès que nécessaire, notamment sur le haut, entre les clochers ou à l'intérieur du dôme au centre.

Nous verrons dans un autre atelier (page 288) comment rectifier le haut du dôme principal et ajouter un peu de ciel pour assurer cette retouche.



Avant.



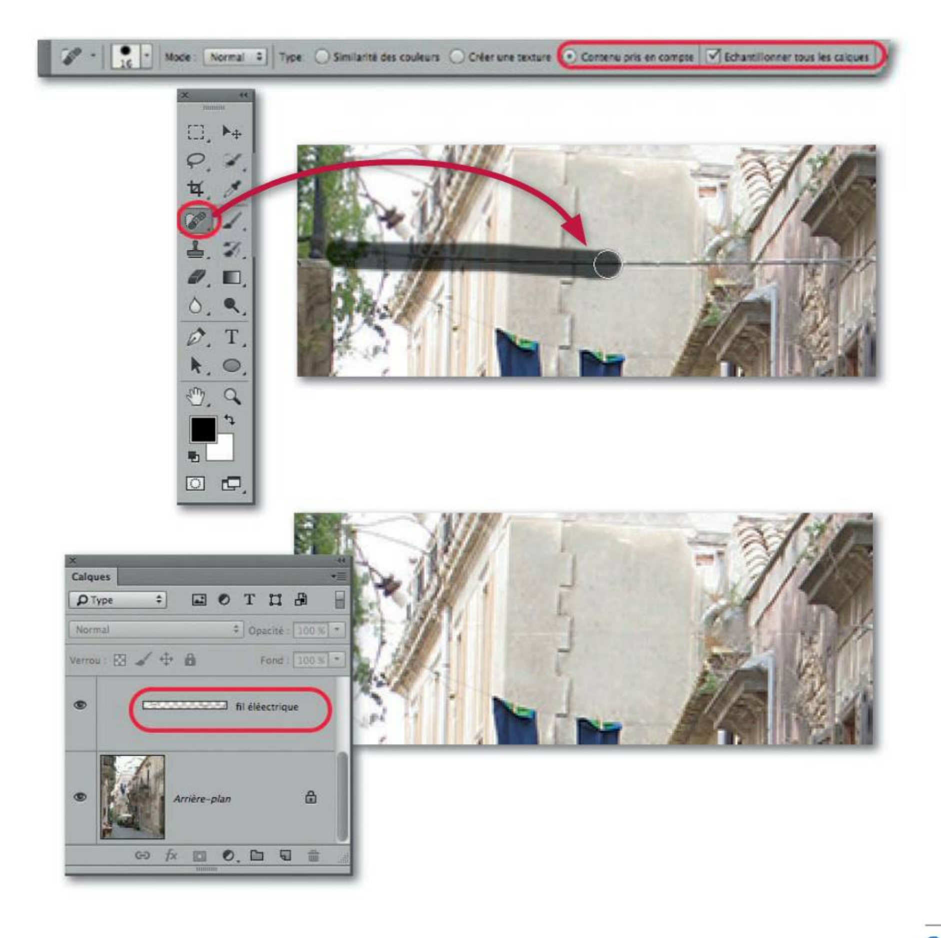
Après.



ÉTAPE 1 : quatrième exemple

Dans l'exemple ci-contre, bien que l'élément fasse partie du pittoresque de certaines rues, on souhaite supprimer ce pantalon pour rendre la vue plus classique.

Dans ce cas, la retouche est trop délicate pour que l'outil **Correcteur localisé** donne un résultat satisfaisant. Cependant, il permettra d'éliminer le fil électrique qui traverse la rue au-dessus du pantalon, ce qui facilitera les corrections ultérieures.



ÉTAPE 2

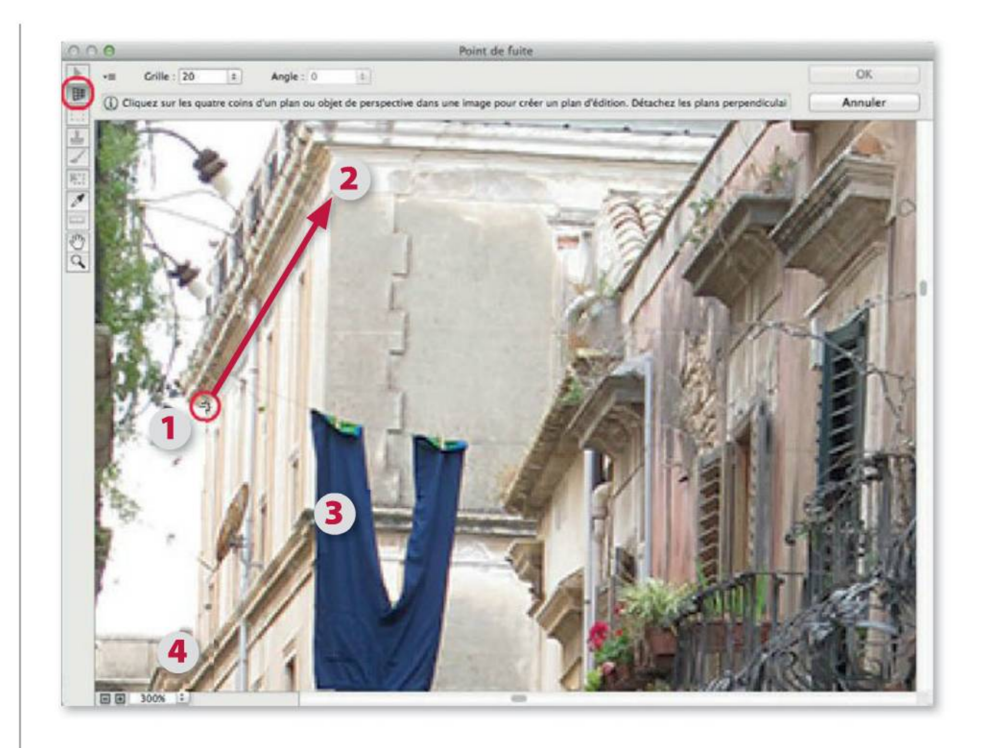
Comme pour les autres corrections, commencez par ajouter un nouveau calque en tapant ⇧ ⌥ ⌘ N [⇧ Alt Ctrl N] (ou ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N] pour le renommer).

Activez l'outil **Correcteur localisé**, puis dans le panneau **Options** de l'outil, vérifiez que les options **Contenu pris en compte** et **Échantillonner tous les calques** sont cochées. Glissez l'outil (en une ou mieux en plusieurs étapes) le long du fil pour le faire disparaître sur le nouveau calque (même de façon imparfaite).

ÉTAPE 3

Pour exécuter le reste de la correction (également sur un calque ajouté par ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N] pour le renommer), nous utiliserons le filtre **Point de fuite**. En effet, ce filtre permet de réaliser des corrections qui suivent les lignes de perspective de l'image.

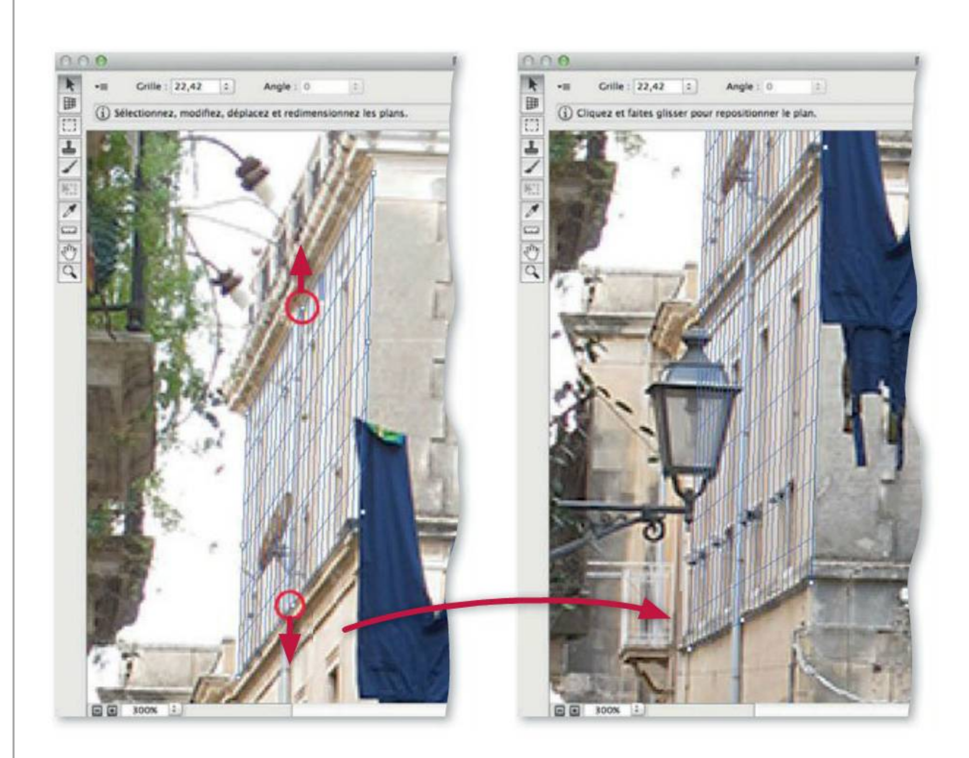
Vous allez d'abord construire les plans de perspective. Pour cela, dans le menu **Filtre**, lancez **Point de fuite**. Avec l'outil **Création de plan** (▦) et l'aperçu suffisamment zoomé, dessinez le premier plan en quatre clics sur une des façades de l'immeuble à l'arrière-plan du pantalon bleu.

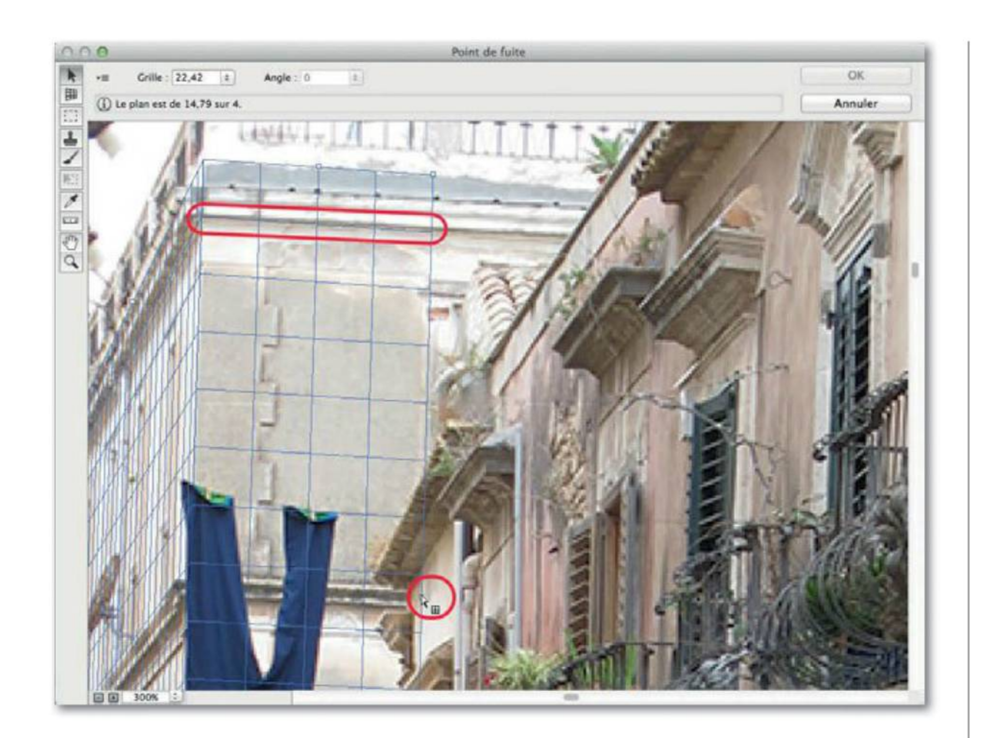


ÉTAPE 4

Quand la première grille apparaît sur le haut de la façade, elle doit être bleue. Dans le cas contraitre, ajustez un de ces angles pour qu'elle le devienne.

Avec la grille bleue, agissez sur les poignées latérales, supérieure, puis inférieure pour augmenter ces dimensions verticalement vers le haut, puis vers le bas afin de couvrir la totalité de la façade.

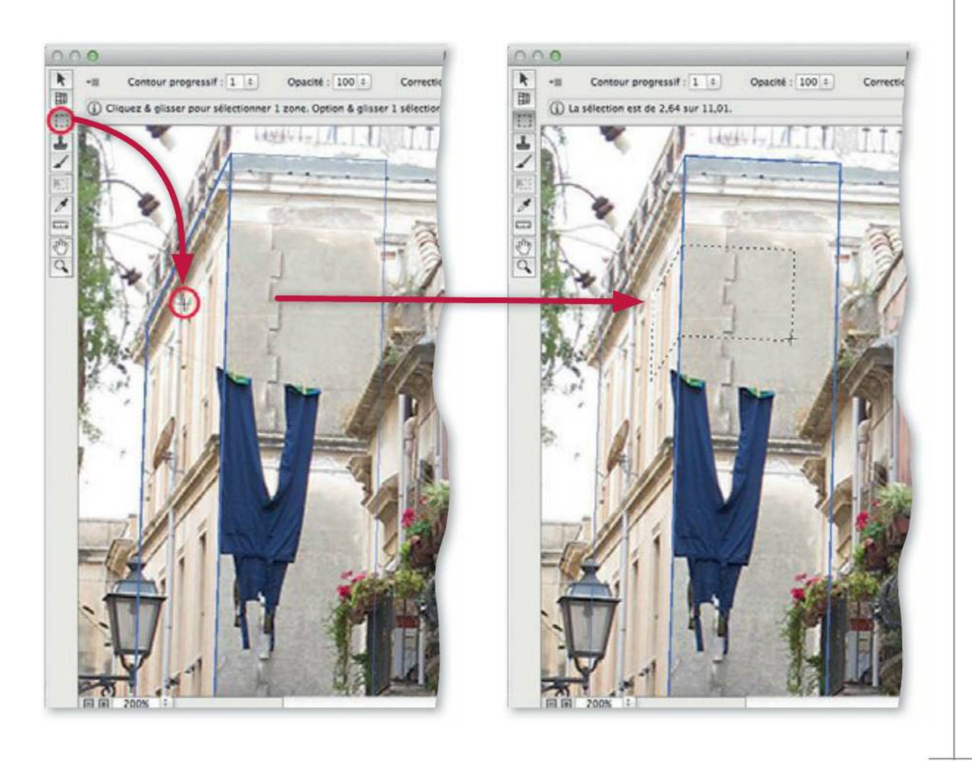




ÉTAPE 5

Enfoncez la touche ⌘ [Ctrl] et glissez la poignée latérale droite pour créer un plan perpendiculaire au précédent. Vérifiez que ses lignes suivent celles des horizontales que définissent certaines structures du bâtiment (en haut, par exemple). Si le plan n'est pas correctement ouvert, enfoncez ⌥ [Alt] et modifiez l'angle d'ouverture en agissant sur la poignée latérale.

Quand le second plan est correct, cliquez sur **OK** pour valider le filtre. Les plans resteront enregistrés et apparaîtront au prochain lancement du filtre. En opérant ainsi, vous ne risquez pas de les perdre si vous annulez le filtre suite à une fausse manœuvre.



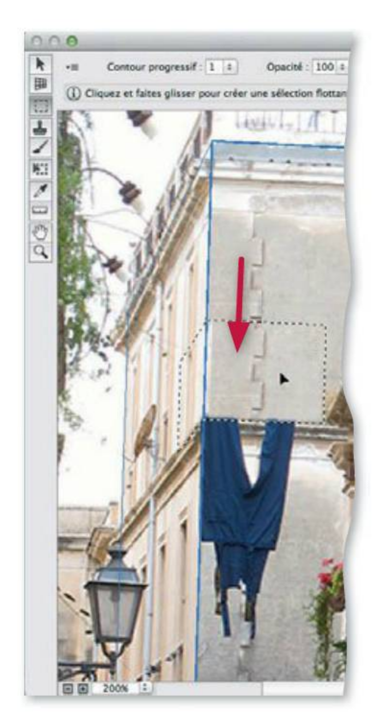
ÉTAPE 6

Relancez le filtre **Point de fuite**. Activez l'outil **Sélection** (), puis, en partant du premier plan à gauche, glissez l'outil jusqu'au second plan pour dessiner une sélection qui suivra les deux plans. Si elle n'est pas bien positionnée, tapez ⌘ D [Ctrl D] et recommencez-la.

ÉTAPE 7

Enfoncez ⇧ et ⌥ [⇧ Alt] et glissez la sélection vers le bas une première fois ; relâchez, puis glissez une deuxième fois pour obtenir une nouvelle copie placée au bord de la corniche. Toujours avec la sélection active et les touches ⇧ ⌥ [⇧ Alt], recommencez les glissements pour créer deux autres copies sous la corniche (en essayant de raccorder les créneaux du mur). Pour la dernière, choisissez la **Correction** de type **Luminance** dans la partie haute de la fenêtre du filtre (les autres parties seront ajustées ultérieurement).

> **NOTE** *En cas d'erreurs (ou de sélection initiale incorrecte), pour reprendre la correction, tapez une ou plusieurs fois ⌘ ⌥ Z [Ctrl Alt Z] (et ⇧ ⌘ Z [⇧ Ctrl Z] pour rétablir).*

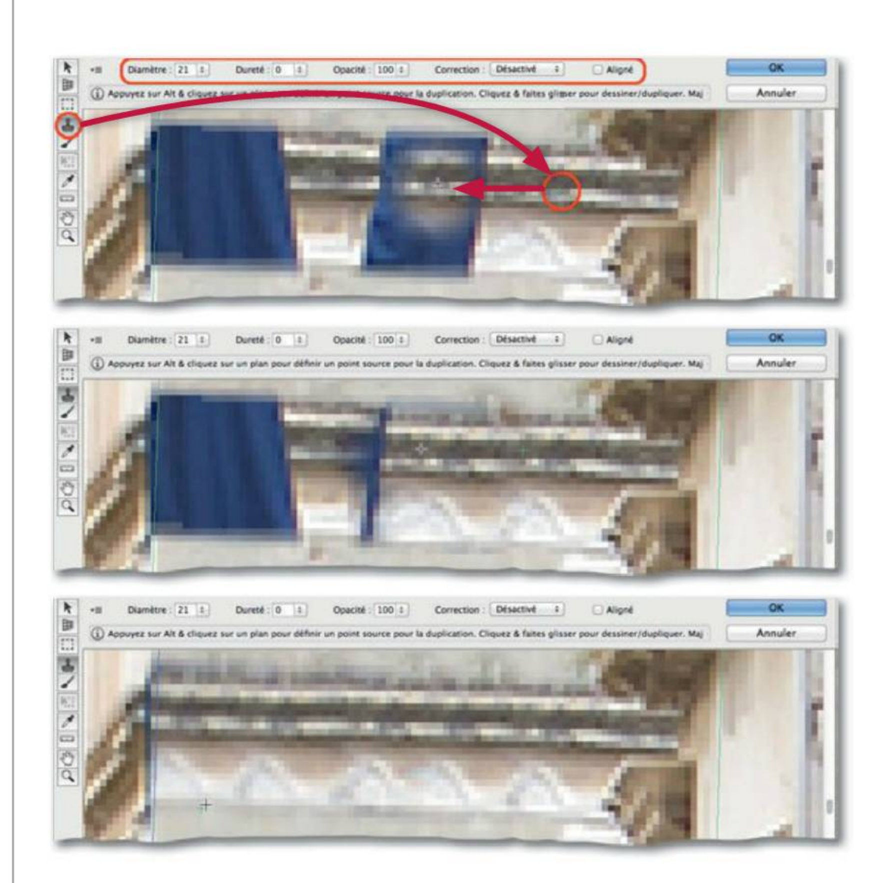


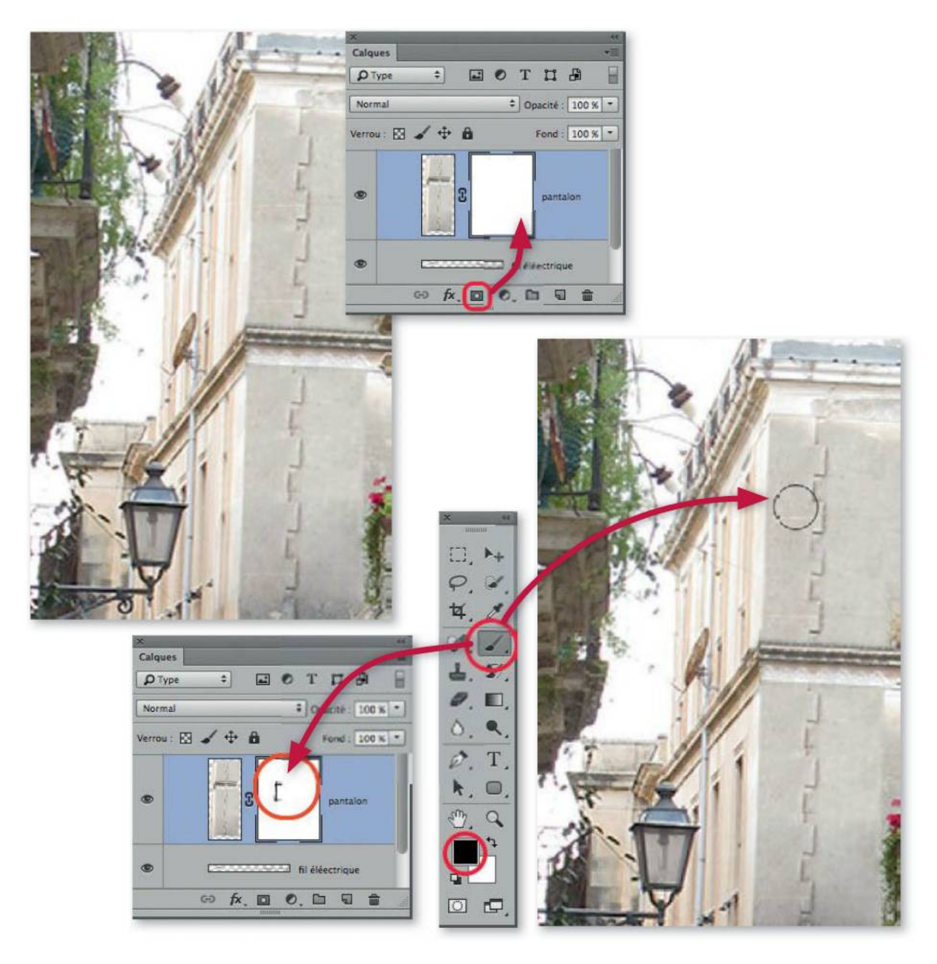


ÉTAPE 8

Pour éliminer des traces de pantalon sur la corniche, utilisez l'outil **Tampon** du filtre **Point de fuite**.

Une fois l'outil activé, réglez sa taille (environ 20 px, pour notre exemple), sa dureté (0) et son opacité (100). Si l'option **Aligné** n'est pas cochée, Photoshop reprendra toujours la même référence, ce qui est préférable dans notre cas. Pour définir cette dernière, enfoncez ⌥ [Alt] et cliquez à droite du pantalon : les limites du plan deviennent vertes et une croix verte marque la référence. Par petites touches, glissez l'outil qui montre ce qu'il duplique, sur les morceaux du pantalon. Si nécessaire, définissez de nouvelles références par ⌥ clic [Alt clic]. Effectuez également une petite correction sur l'autre plan.





ÉTAPE 9

Pour mieux intégrer les corrections, ajoutez un masque de fusion sur le calque contenant les retouches par clic sur l'icône du panneau **Calques**.

Activez l'outil **Pinceau**, réglez-le avec une opacité pas trop forte (50 %, par exemple) et passez-le (avec le noir au premier plan) une ou plusieurs fois sur le haut de la façade, sur les bords des fenêtres puis sur le bas pour retrouver l'aspect initial.

Si une partie du pantalon réapparaît, tapez X et passez le pinceau avec le blanc au premier plan.





ÉTAPE 10

Pour finaliser la correction, réactivez le calque des retouches par le filtre, activez, puis passez l'outil **Densité +** () pour assombrir certaines zones ou, au contraire l'outil **Densité –** (), si la zone doit être éclaircie.

Ci-contre, vous pouvez voir le résultat de la retouche complète.

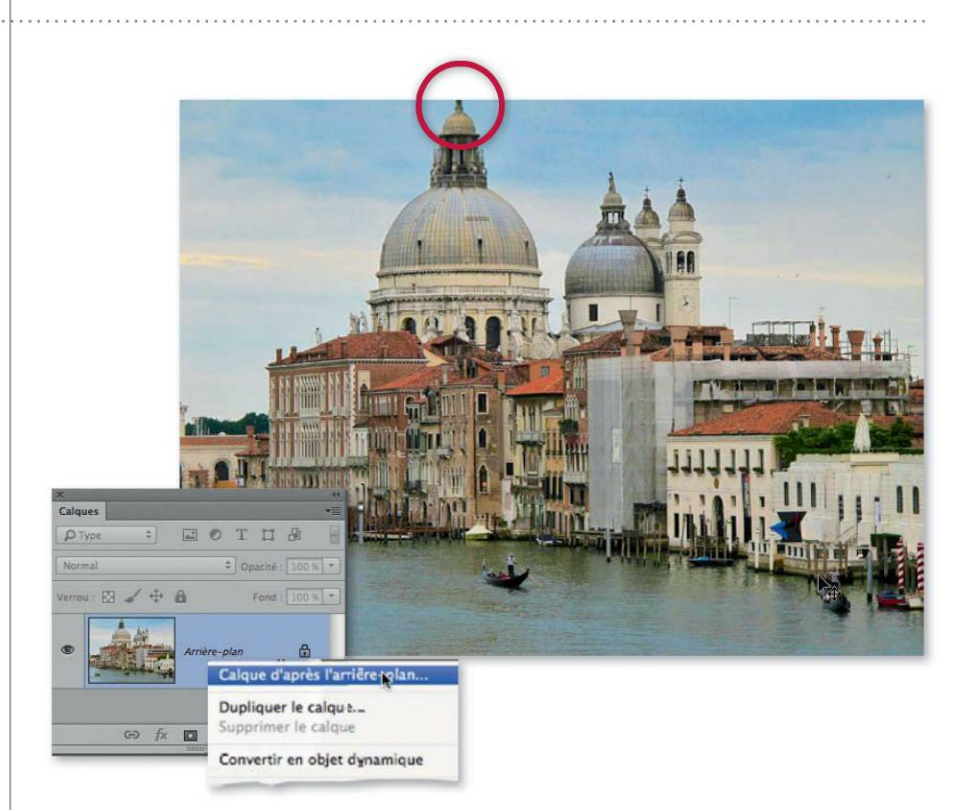
Recomposer une image par ajout de matière

Lors de la prise de vue, si le cadrage n'a pas été optimisé comme il aurait dû l'être, il peut manquer un morceau à votre photo. Vous allez devoir en recomposer une partie après avoir agrandi le document (zone de travail). Dans un même exemple, nous allons utiliser plusieurs méthodes pour recomposer la photo : remplissage basé sur le contenu, transformation et duplication d'une partie de la photo.

ÉTAPE 1 : agrandissement

La photo ci-contre (retouchée dans un atelier précédent), possède un format dans un rapport de 4/3 (ici, 1048 px par 768 px). Afin d'ajouter du ciel et surtout le haut du dôme de l'église qui est manquant, nous allons agrandir la taille de la zone de travail en % pour préserver ce rapport 4/3 (en vue d'un redimensionnement éventuel aux dimensions initiales).

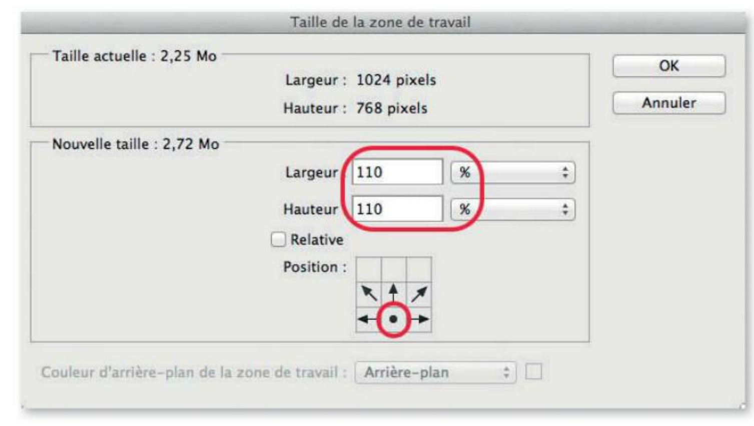
Avant de modifier la taille de la zone de travail, convertissez et renommez le calque d'arrière-plan avec la première commande du menu contextuel déroulé par clic droit sur le nom du calque dans le panneau **Calques**.



ÉTAPE 2

Une fois le calque converti et renommé (« Fond », par exemple), lancez la commande **Taille de la zone de travail** du menu **Image**. Dans la fenêtre de dialogue, effectuez les opérations suivantes :

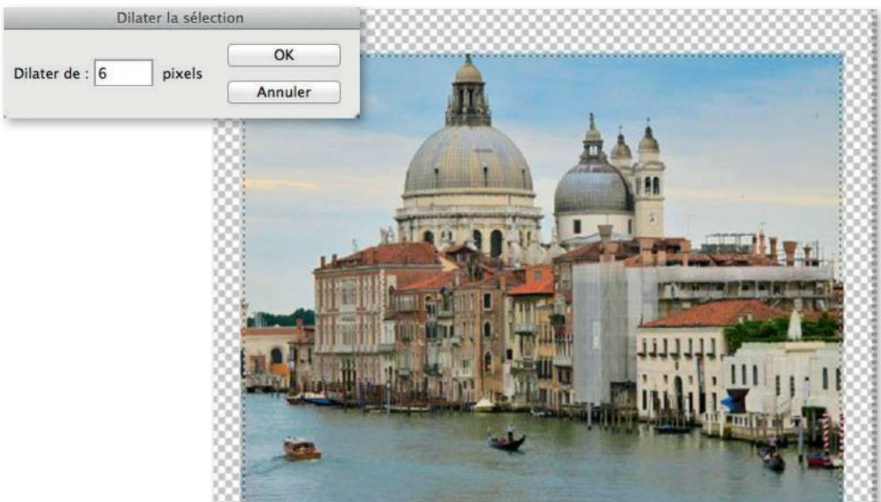
- changez l'unité pour les **%** ;
- saisissez 110 pour la **Largeur** et la **Hauteur** ;
- dans la grille **Position**, cliquez sur la case située en bas au centre pour créer un agrandissement vers le haut et sur les deux côtés.





ÉTAPE 3

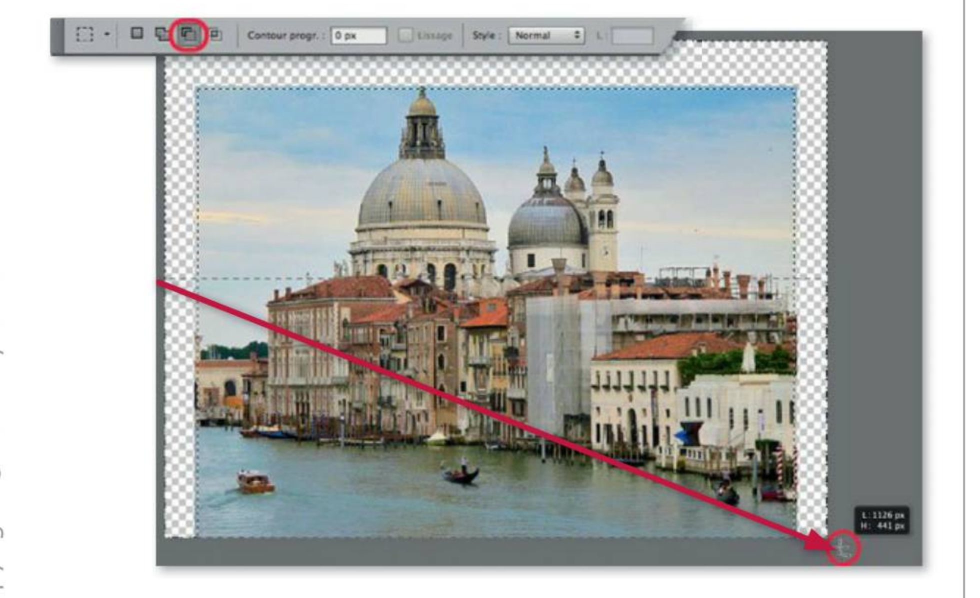
Pour obtenir la sélection des zones transparentes, commencez par obtenir celle des pixels du calque : enfoncez la touche ⌘ [Ctrl] et cliquez sur la vignette du calque **Fond**.



ÉTAPE 4

Pour définir la sélection sur les zones transparentes, lancez **Intervertir** du menu **Sélection** (au clavier ⇧ ⌘ I [⇧ Ctrl I]).

Afin de mieux gérer son remplissage ultérieur, la sélection doit légèrement chevaucher l'image. Pour cela, lancez la commande **Dilater la sélection** (menu **Sélection**, puis **Modifier**) avec une valeur de 6 px, par exemple.



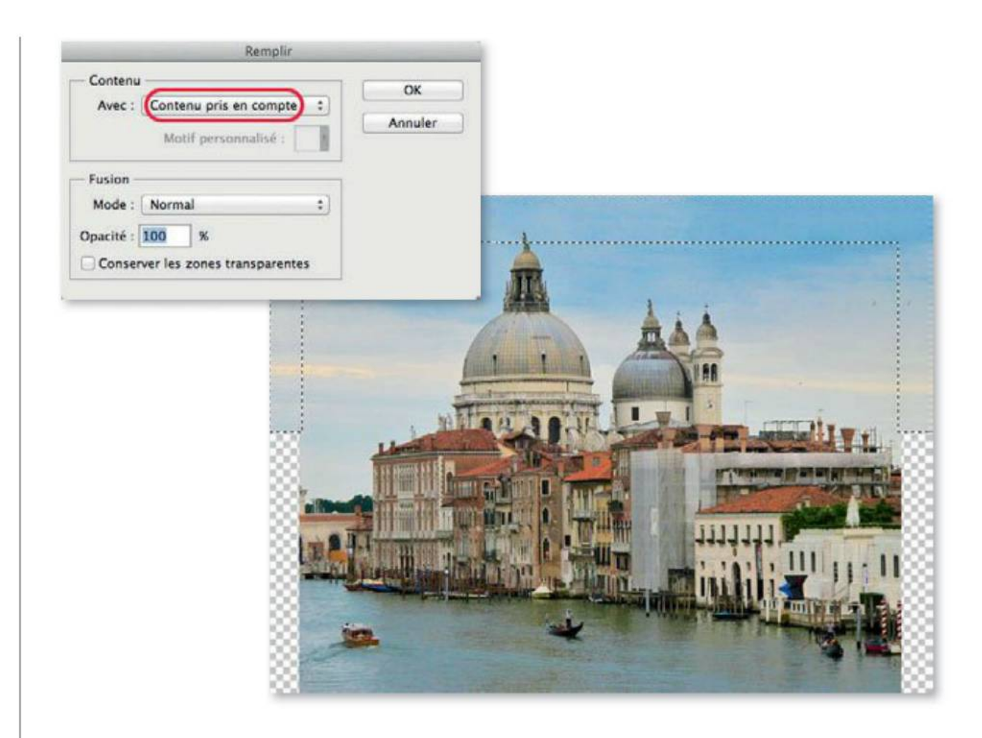
ÉTAPE 5

Afin de pouvoir examiner plusieurs méthodes de recomposition de l'image, la sélection actuelle va être réduite à la partie haute de l'image. Pour réaliser cette réduction, activez l'outil **Sélection rectangulaire** (au clavier M ou ⇧ M, plusieurs fois), cliquez sur l'icône de soustraction dans le panneau **Options** ou, ce qui est préférable, enfoncez la touche ⌥ [Alt] et tracez un rectangle avec l'outil devenu ⁻⁺₋ pour soustraire une partie comme dans la copie d'écran ci-contre.

ÉTAPE 6 : recomposition par remplissage

La sélection comporte désormais les pixels transparents qui touchent le ciel (en haut et sur les côtés). Pour recomposer cette partie en utilisant les pixels du bord de cette sélection, lancez la commande **Remplir** (menu **Édition** ou au clavier, tapez la touche ⇧ Efface ou ⇧ Suppr) et vérifiez que l'option **Contenu pris en compte** est active dans la fenêtre qui s'affiche.

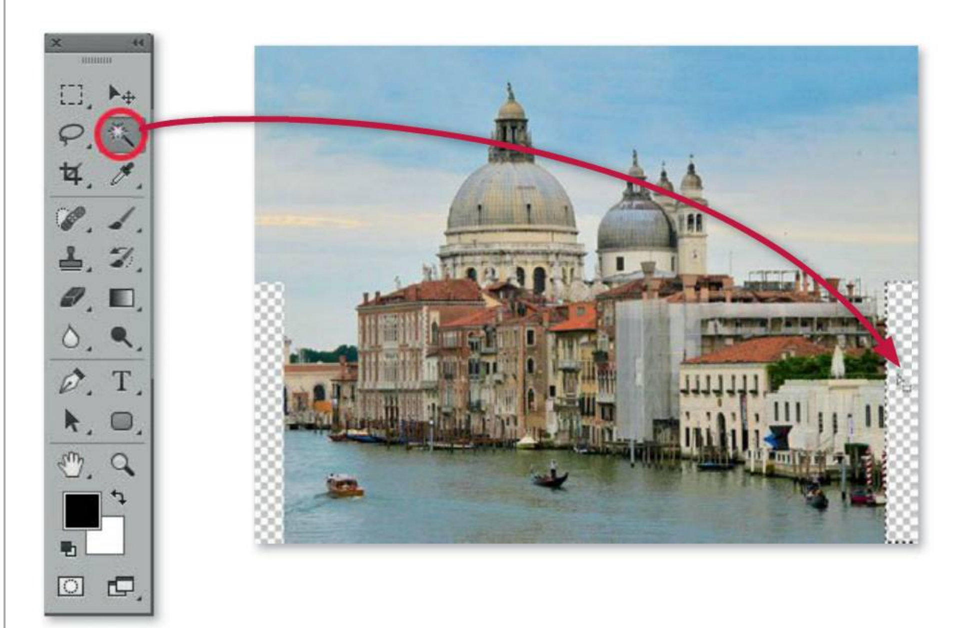
Cliquez sur **OK** pour obtenir le remplissage ci-contre, puis désélectionnez en tapant ⌘ D [Ctrl D].

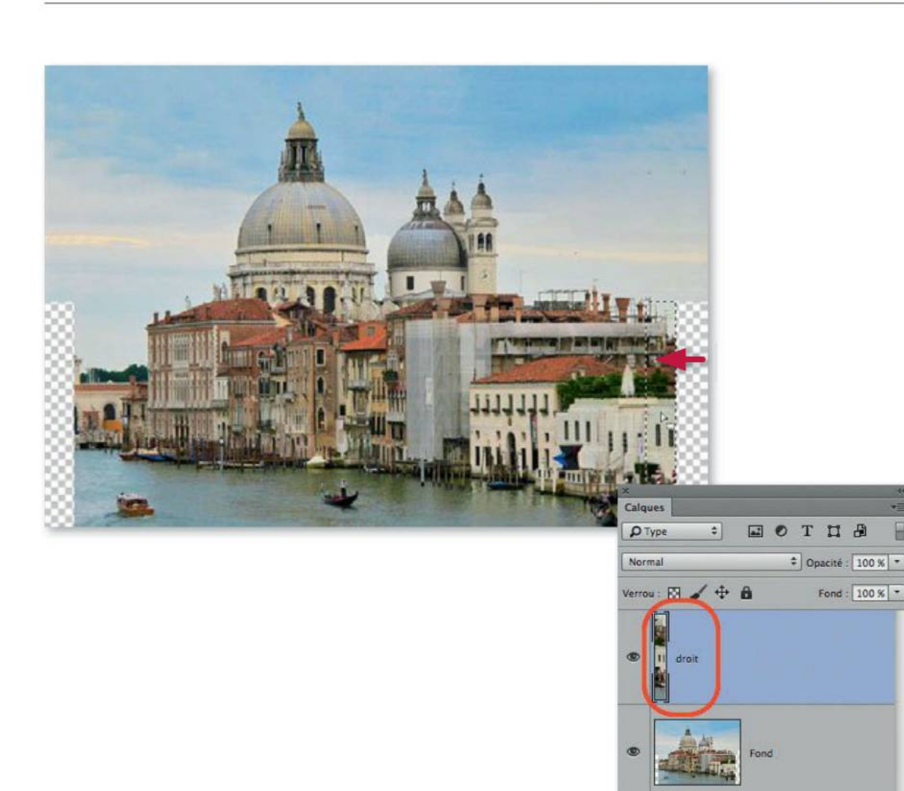


ÉTAPE 7 : recomposition par transformation

Le remplissage des parties latérales basses aurait pu être réalisé simultanément avec celui de la partie haute ; cependant, le résultat aurait nécessité un travail de retouche assez important. Nous allons donc utiliser une technique de recomposition par transformation.

Pour traiter la partie droite, sélectionnez la zone de pixels transparents située à droite de l'image par clic sur celle-ci avec l'outil **Baguette magique**, par exemple.



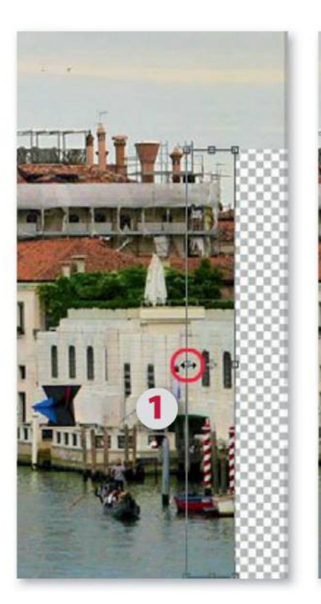




ÉTAPE 8

Avec l'outil **Baguette magique** encore actif (ou tout autre outil de sélection), tapez les touches fléchées (éventuellement, avec ⇧) pour glisser cette sélection jusqu'à ce que son bord droit touche le bord droit de l'image.

Quand la sélection est en place, copiez son contenu sur un nouveau calque en tapant ⌘⌥J [Ctrl Alt J] pour renommer le calque, par exemple « droit ».







ÉTAPE 9

Tapez ⌘T [Ctrl T] (ou lancez la commande **Transformation manuelle** du menu **Édition**) : des poignées de transformation encadrent le contenu du calque, manipulez ces poignées de la façon suivante.

1 Placez la souris sur la poignée située au milieu à gauche pour qu'elle devienne ↔.

2 Amenez ce pointeur contre le bord droit du document pour créer la symétrie.

3 Glissez maintenant légèrement vers le centre la poignée située le plus à gauche pour que le poteau de la zone transformée couvre celui du reste de l'image.

Pour affiner la correction, l'outil **Tampon** peut être utilisé afin de rectifier certaines parties de l'image dans la zone droite.

ÉTAPE 10

Recommencez les manipulations sur la partie manquante sur la gauche de l'image :

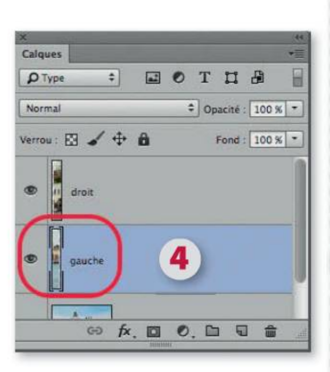
1 activation du calque **Fond** ;
2 sélection des zones transparentes à gauche avec l'outil **Baguette magique** ;
3 déplacement de la sélection ;
4 copie sur un calque () ;
5 transformation (⌘ T [Ctrl T]) ;
6 ajustement de la transformation par glissement des poignées.

Ici aussi, pour affiner la correction, l'outil **Tampon** peut être utilisé afin de rectifier certaines parties de l'image dans la zone gauche.









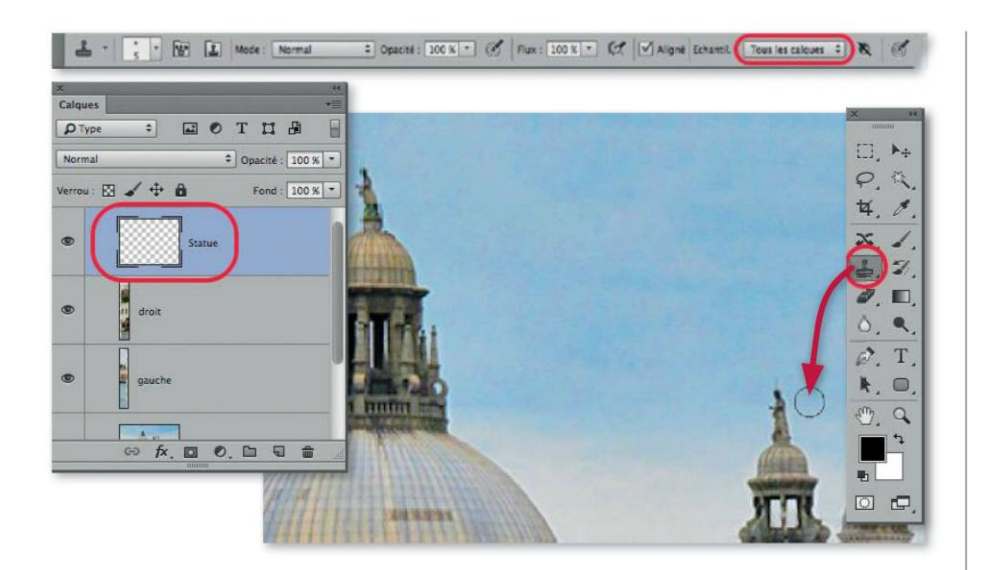




ÉTAPE 11 : recomposition par duplication

Les bords de la photo sont maintenant recomposés. Il reste un élément à améliorer : il s'agit de la statue située en haut du dôme principal que l'on va reconstituer par duplication de celle du dôme voisin (à défaut d'utiliser une autre photo sur laquelle elle serait correcte ; nous verrons ce type de duplication dans un prochain atelier).



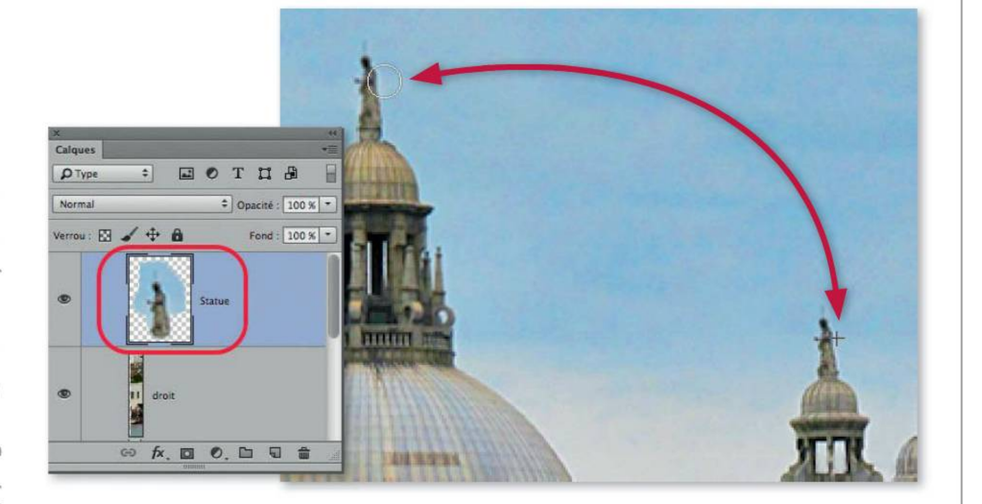


ÉTAPE 12

Avant de procéder à la duplication, ajoutez un nouveau calque pour recevoir cette copie (tapez ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N] pour renommer le calque « Statue », par exemple). Activez l'outil **Tampon de duplication** et vérifiez dans le panneau **Options** que **Tous les calques** est l'option sélectionnée dans le menu **Échantillonnage**.

ÉTAPE 13

La statue du grand dôme étant légèrement plus grande que celle du petit, affichez le panneau **Source de duplication** (par clic sur l'icône du panneau **Options**) pour régler les valeurs des cases **L** et **H** à 120 %, par exemple. Ainsi la duplication s'effectuera avec un léger agrandissement. Définissez alors la position de la source de duplication par ⌥ clic [Alt clic] sur la base de la statue du petit dôme.



ÉTAPE 14

Amenez l'outil **Tampon** sur la base de la statue du grand dôme : il montre ce qui va être dupliqué et une croix marque la position de la source. Glissez l'outil pour retoucher : la copie apparaîtra sur le calque Statue (ce dernier pourra être rectifié si nécessaire ou partiellement masqué avec un masque de fusion).

ÉTAPE 15

Pour redonner à la photo ses dimensions initiales (dans notre exemple, 1 024 px par 768 px), dans le menu **Image**, lancez la commande **Taille de l'image** et saisissez les valeurs voulues.



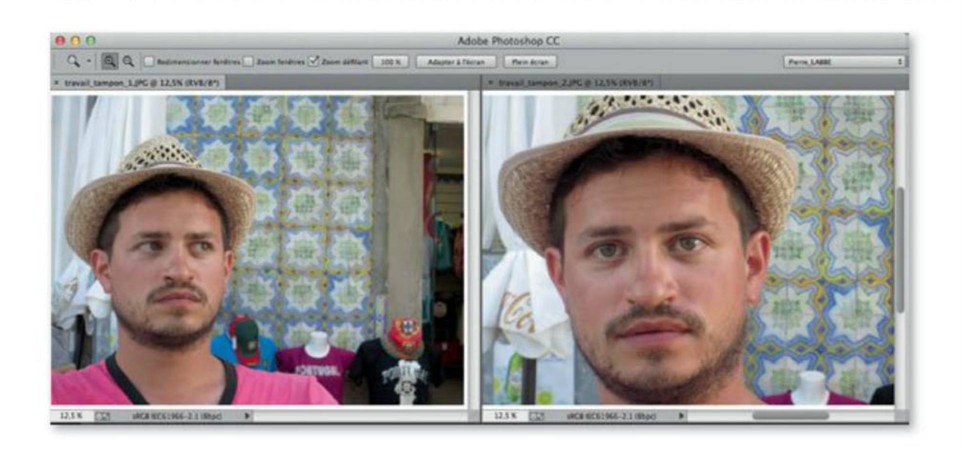


L'image initiale et celle retouchée, puis recomposée.



Remplacer un élément par celui issu d'une autre photo

Quand vous examinez une série de clichés, vous avez sûrement eu envie de mixer les images. En effet, lors de photos de groupe, par exemple, toutes les personnes n'ont pas la bonne pose sur la même prise de vue ; dans une série de portraits, le sourire ou le regard sur un cliché conviendrait mieux à une autre photo de la série. Photoshop permet de remplacer un élément par prélèvement sur une autre photo, c'est ce que décrit cet atelier.



ÉTAPE 1

On voudrait garder le meilleur des deux photos ci-contre. Dans celle de gauche, le cadrage convient mais les yeux sont détournés, alors que dans celle de droite, les yeux conviennent mais le cadrage est trop serré. Pour réaliser le transfert des yeux d'une photo à l'autre, on peut utiliser l'outil **Tampon de duplication**. En effet, celui-ci autorise des transferts entre documents ; de plus, il permet de transformer la copie avant de la réaliser.



ÉTAPE 2

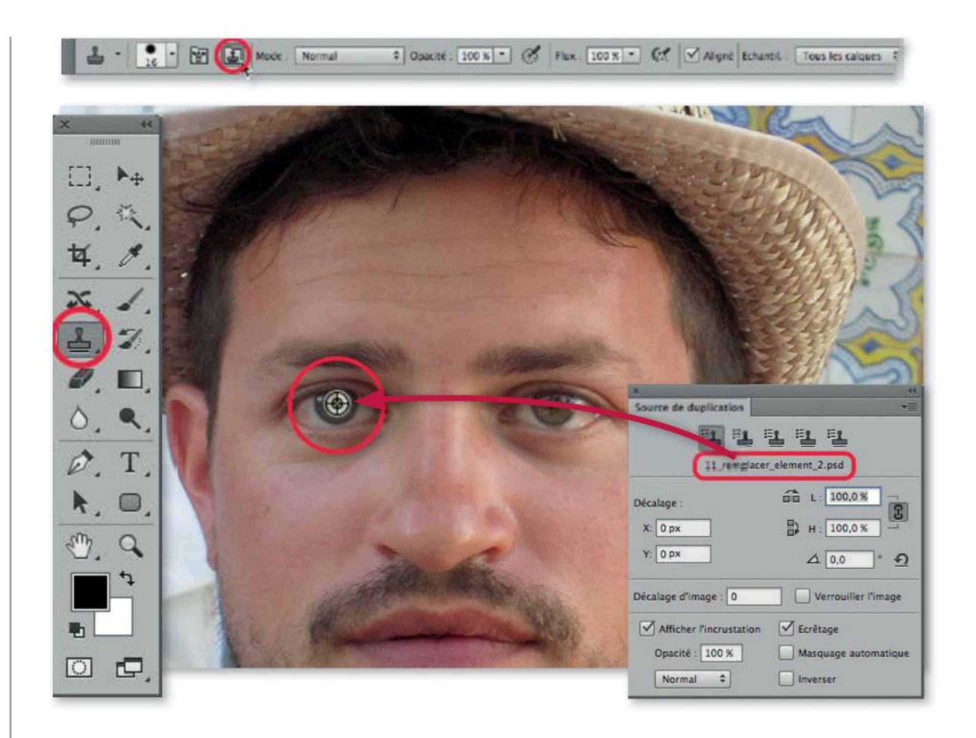
La source de duplication qu'utilisera l'outil **Tampon** sera positionnée sur la photo située à droite ci-dessus. Cependant, les deux yeux de cette photo n'apparaisssant pas sur la même horizontale, il faut d'abord redresser l'image.

Pour cela, activez l'outil **Recadrage** (lettre C), enfoncez la touche ⌘ [Ctrl] : l'outil devient outil **Désincliner** (il aurait aussi pu être activé directement par clic sur l'icône du panneau **Options** de l'outil). Glissez-le d'une pupille à l'autre pour obtenir le redressement de l'image (celle-ci ne devra pas être enregistrée par la suite).

ÉTAPE 3

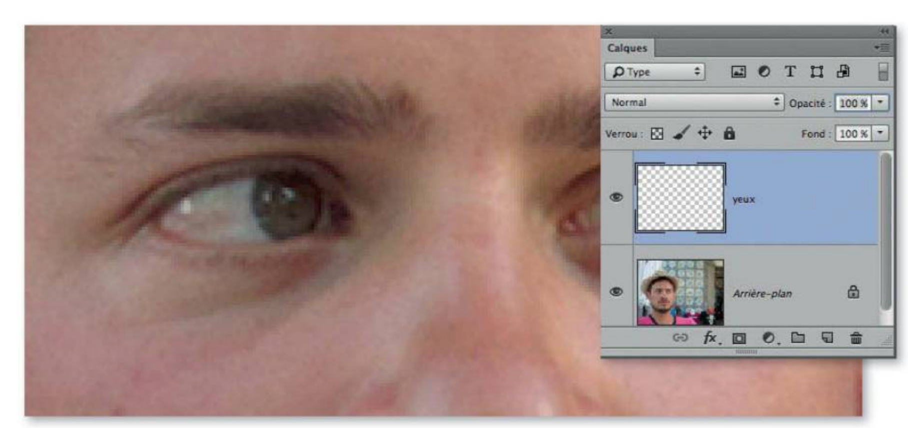
La duplication s'effectue avec l'outil **Tampon** activé en tapant la lettre S. Il n'est pas utile de voir les deux photos simultanément pour faire la duplication ; en revanche, il faut d'abord définir la source sur la photo source avec l'outil **Tampon**, par ⌥ clic [Alt clic] sur la pupille de l'œil, par exemple.

Quand vous réalisez ce pointage, le panneau **Source de duplication** (affiché en cliquant sur l'icône du panneau **Outils**) indique le nom du fichier source.



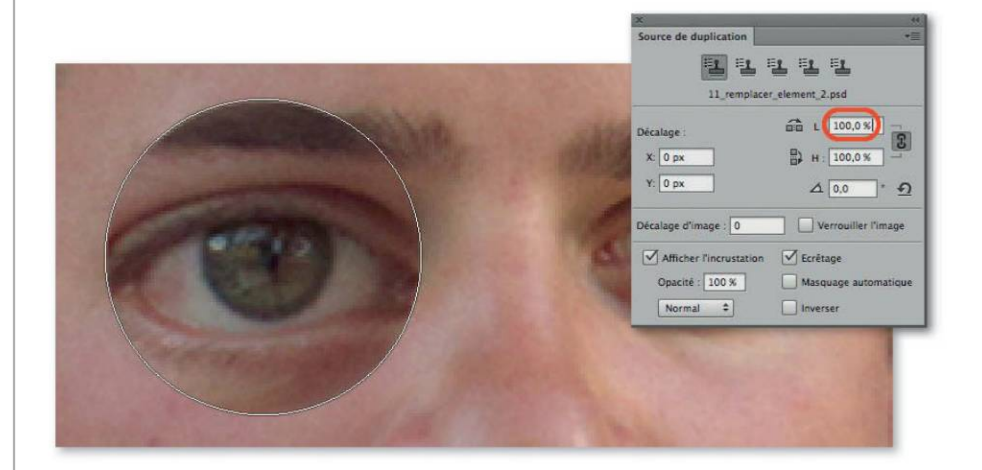
ÉTAPE 4

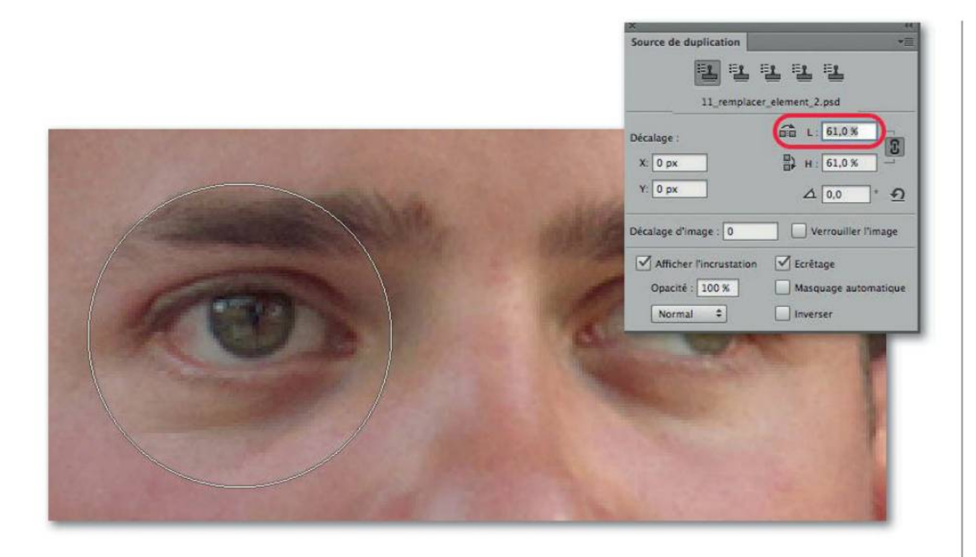
Affichez le document destination (la seconde photo) et zoomez suffisamment la zone des yeux de la photo. Préparez la duplication en tapant ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N] pour ajouter un nouveau calque qui recevra la duplication, nommez-le « yeux », par exemple.



ÉTAPE 5

Placez l'outil **Tampon** sur l'œil situé à gauche de la photo et, en enfonçant les touches ctrl et ⌥ [Alt et clic droit], agrandissez par glissement la taille de l'outil pour que son aperçu affiche la totalité de l'œil qui sera dupliqué.





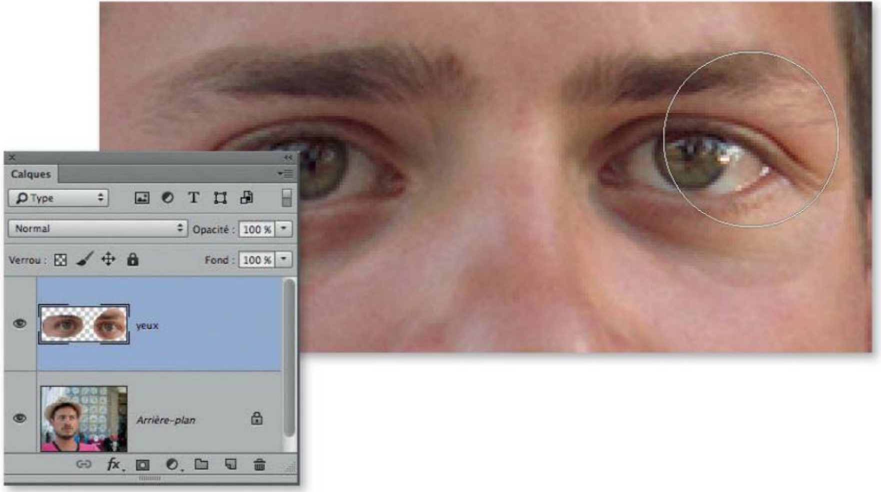
ÉTAPE 6

Pour ajuster la duplication, enchaînez les opérations suivantes.

- Dans le panneau **Source de duplication**, cliquez dans la case **L** pour que le curseur d'insersion y clignote.
- Ramenez l'outil (et donc l'aperçu) au-dessus de l'œil.
- Tapez plusieurs fois la touche Flèche vers le bas pour réduire la taille de l'œil dans l'aperçu (avec ⇧, la modification est dix fois plus rapide).

ASTUCE *L'utilisation des touches fléchées permet de ne pointer le regard que sur l'aperçu et d'éviter de déplacer ce dernier.*





ÉTAPE 7

Quand l'aperçu du tampon a un aspect correct, réduisez éventuellement la taille de l'outil, positionnez-le pour raccorder l'image et la retouche. Appliquez l'outil sur le premier œil pour le faire apparaître redressé.

Pour que l'écart entre les deux yeux sur le document de destination soit correct, avant de passer à l'autre œil, définissez une nouvelle fois la source de duplication sur le document source par ⌥ clic [Alt clic] sur la seconde pupille.

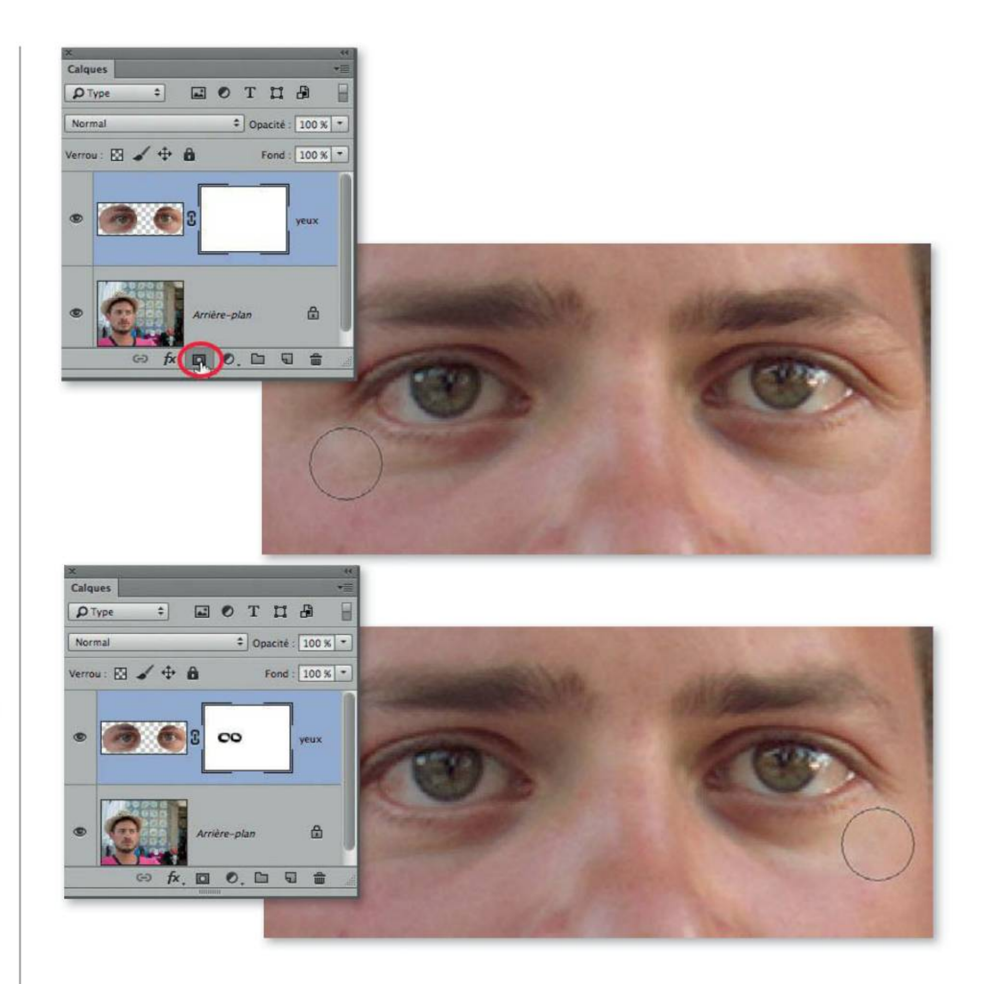
S'il y a des débordements lors de la duplication, ils seront supprimés ultérieurement ; c'est ce que nous allons voir à l'étape suivante.

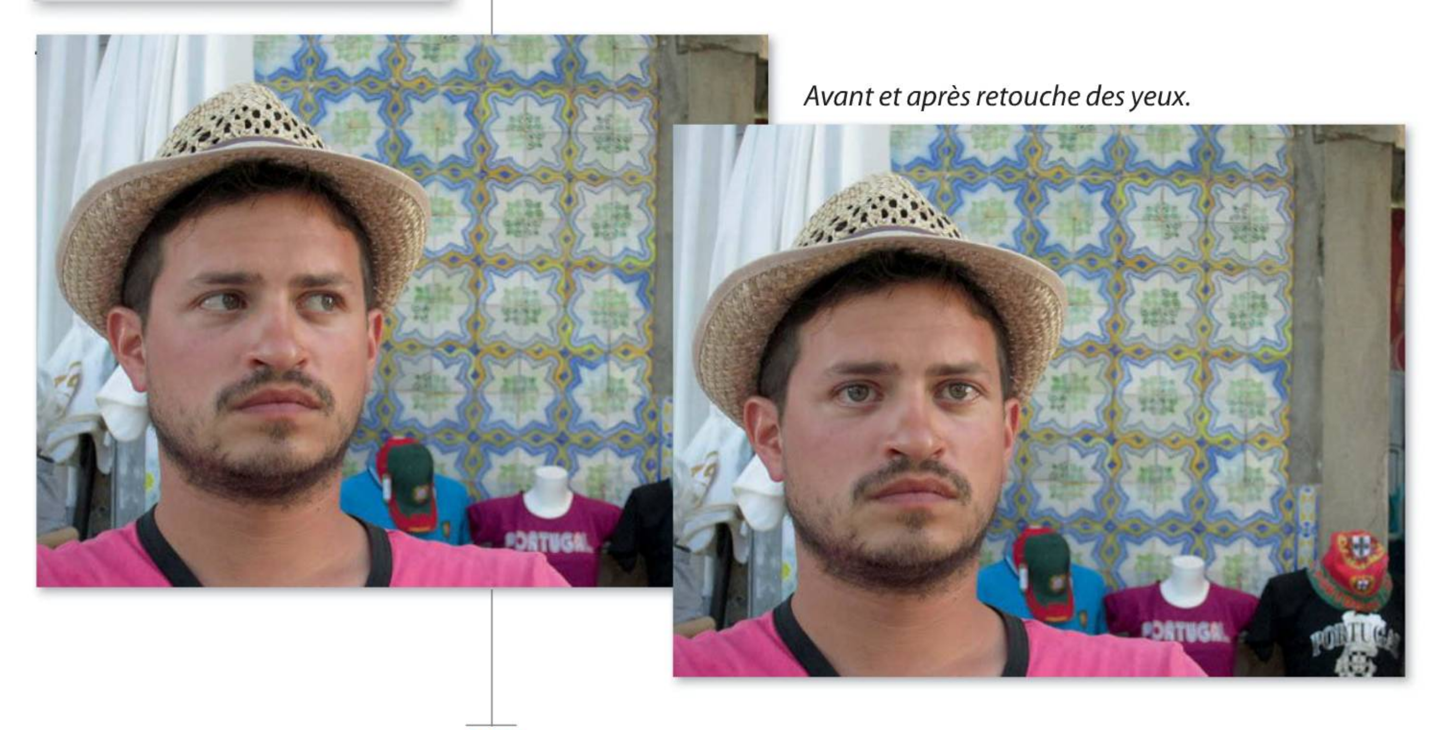
ÉTAPE 8

Pour supprimer les débordements, ajoutez un masque de fusion au calque yeux en cliquant sur l'icône du panneau **Calques**. Activez l'outil **Pinceau**, puis réglez son **Opacité** (50 %, par exemple) et sa **Dureté** (0 de préférence). Avec le noir au premier plan et une forme de taille voisine de celle de la pupille, passez l'outil autour de l'œil à gauche pour effacer les débordements. Dessinez également le tour de l'autre œil.

À la fin de l'opération, la vignette du masque de fusion montre en noir les zones qui masquent les débordements.

NOTE *Si des différences de tonalité (ou de couleurs) sont visibles, avec ⌥ [Alt] enfoncé, cliquez sur l'icône du panneau* ***Calques****, pour ajouter un calque de type* ***Luminosité/Contraste*** *(ou* ***Teinte/Saturation****) écrêté sur le calque inférieur. Ajustez les réglages pour estomper les différences.*





Avant et après retouche des yeux.

Réaliser des photomontages

Cet atelier a pour but de montrer quelques photomontages dans lesquels on va, par exemple, mixer progressivement deux photos, changer l'arrière-plan d'une photo et incorporer un texte dans une photo.

ÉTAPE 1 : mixer deux photos



À partir des deux photos ci-contre à gauche, on souhaite obtenir la troisième à droite en réalisant un fondu entre les deux photos.

Comme vous pouvez le voir, ce fondu a été travaillé à certains endroits pour mieux mixer les deux photos. Nous verrons également que, grâce à la conversion d'une des photos en objet dynamique, il sera facile de la remplacer par une autre.

ÉTAPE 2



Le point de départ de ce photomontage est une vue d'Istanbul (que l'on veut mixer avec une vue de Venise). Afin de pouvoir éventuellement remplacer cette photo par une autre (de mêmes dimensions), convertissez son calque d'arrière-plan (par clic droit sur son nom) en objet dynamique que vous pouvez renommer « Photo fond », par exemple.

ÉTAPE 3

Pour placer la seconde photo : si elle n'est pas ouverte, vous pouvez lancer la commande **Importer** du menu **Fichier** (ou **Importer les éléments incorporés** avec la version 14.2) ; si la photo est ouverte dans un autre onglet, glissez-la avec l'outil **Déplacement** et la touche ⇧ enfoncée, sur l'onglet de la photo précédente et relâchée quand elle apparaît sur cette dernière.

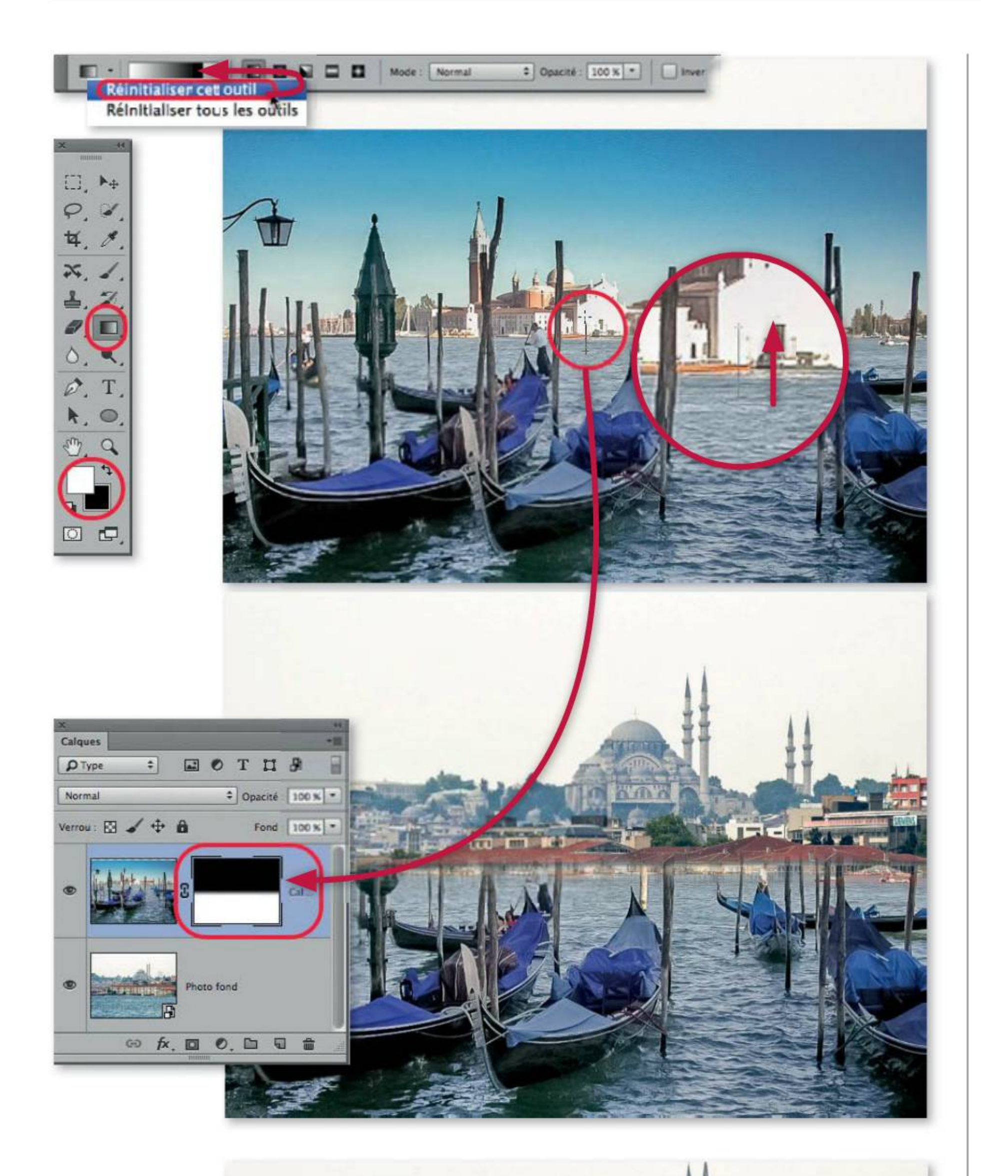
NOTE *Si le placement a été fait par importation, celle-ci devra être validée et l'image apparaîtra en tant que calque dynamique.*

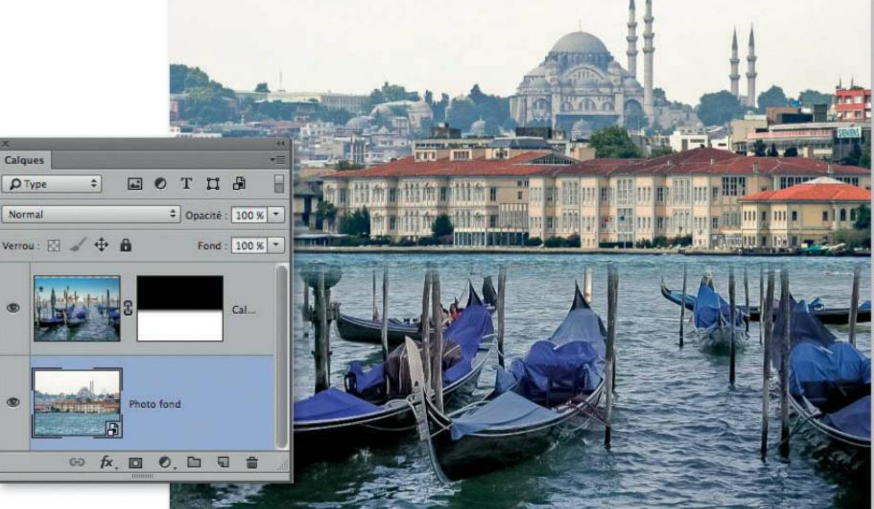


ÉTAPE 4

Avant de réaliser le fondu entre les deux images, avec l'outil **Déplacement** actif (▸✣), descendez l'image au-dessus pour amener sa ligne d'horizon sensiblement au milieu de la fenêtre du document (une partie de l'image inférieure deviendra visible en haut du document). C'est la partie basse de l'image qui restera visible une fois le masque en place.







ÉTAPE 5

Pour masquer le haut de l'image et créer le fondu entre les deux calques, ajoutez un masque de fusion sur le calque supérieur en cliquant sur l'icône du panneau **Calques**.

Le masque est activé mais il est blanc et ne produit donc aucun effet ; il faut le remplir avec un dégradé de noir à blanc.

- Activez l'outil **Dégradé**.
- Tapez la lettre D pour réinitialiser les couleurs (blanc au premier plan et noir à l'arrière-plan).
- Dans le panneau **Options** de l'outil **Dégradé**, effectuez un clic droit sur la vignette de l'outil pour choisir **Réinitialiser l'outil** (le dégradé linéaire devient actif).
- En partant légèrement sous la ligne d'horizon, tracez, avec ⇧, un petit trait vertical vers le haut : la photo inférieure doit réapparaître. Recommencez si l'aspect ne convient pas (si le fondu est trop grand).

ÉTAPE 6

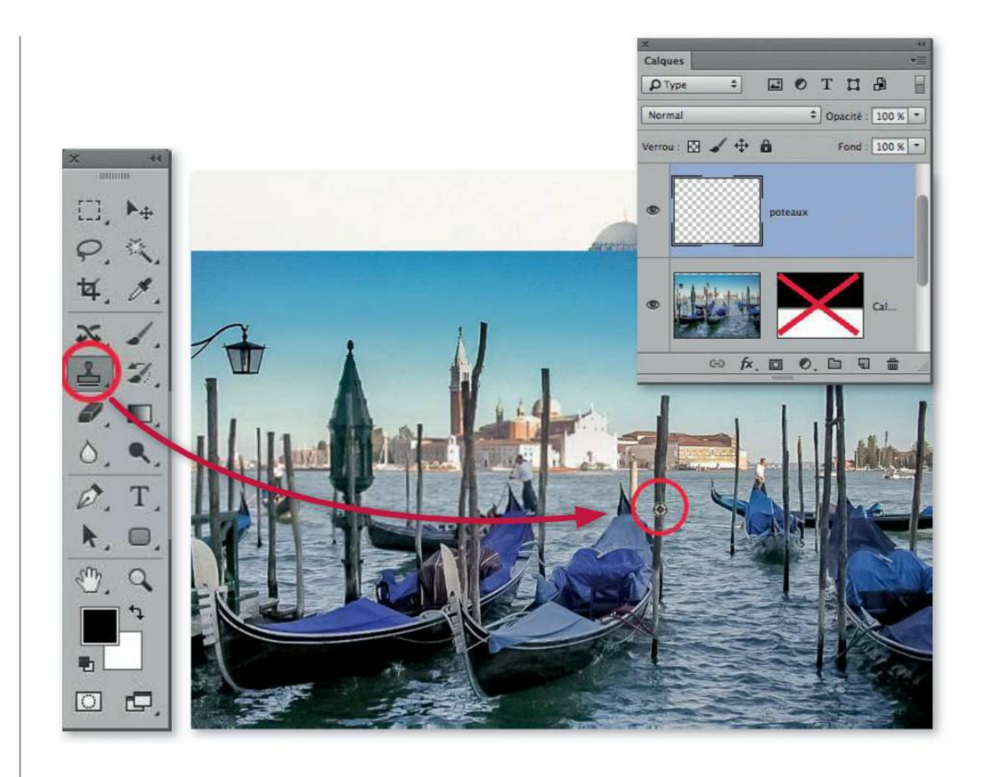
Dans ce montage, l'image inférieure apparaît trop basse ; activez son calque et l'outil **Déplacement**, puis en tapant les touches Flèche vers le haut et ⇧ montez la photo jusqu'à ce que la ligne définie par la berge devienne visible.

À ce stade, le masque de fusion peut être redessiné pour affiner le fondu ; cependant, pensez à l'activer (par clic sur sa vignette) avant de tracer le nouveau dégradé.

ÉTAPE 7

Pour créer un effet particulier, on souhaite faire réapparaître certaines parties du calque masqué. Pour obtenir cet effet, effectuez les manipulations suivantes.

- Ajoutez un nouveau calque au premier plan (tapez ⇧⌘N [⇧ Ctrl N] et nommez-le « poteaux », par exemple).
- Désactivez le masque de fusion par ⇧ clic sur sa vignette (elle apparaît barrée d'une croix rouge et le calque inférieur n'est plus visible).
- Tapez S pour activer l'outil **Tampon**, échantillonnez-le sur **Tous les calques**.
- Définissez la source de duplication par ⌥ [Alt] sur un des poteaux d'amarrage des gondoles et la taille de l'outil à peine plus large qu'un poteau.

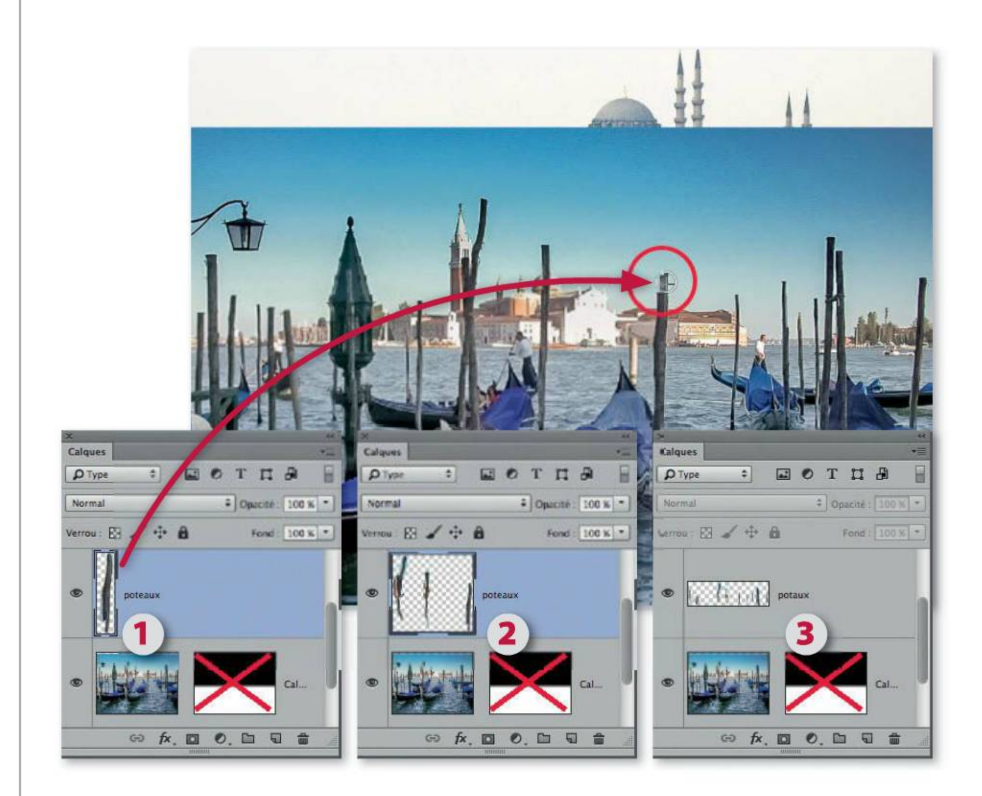


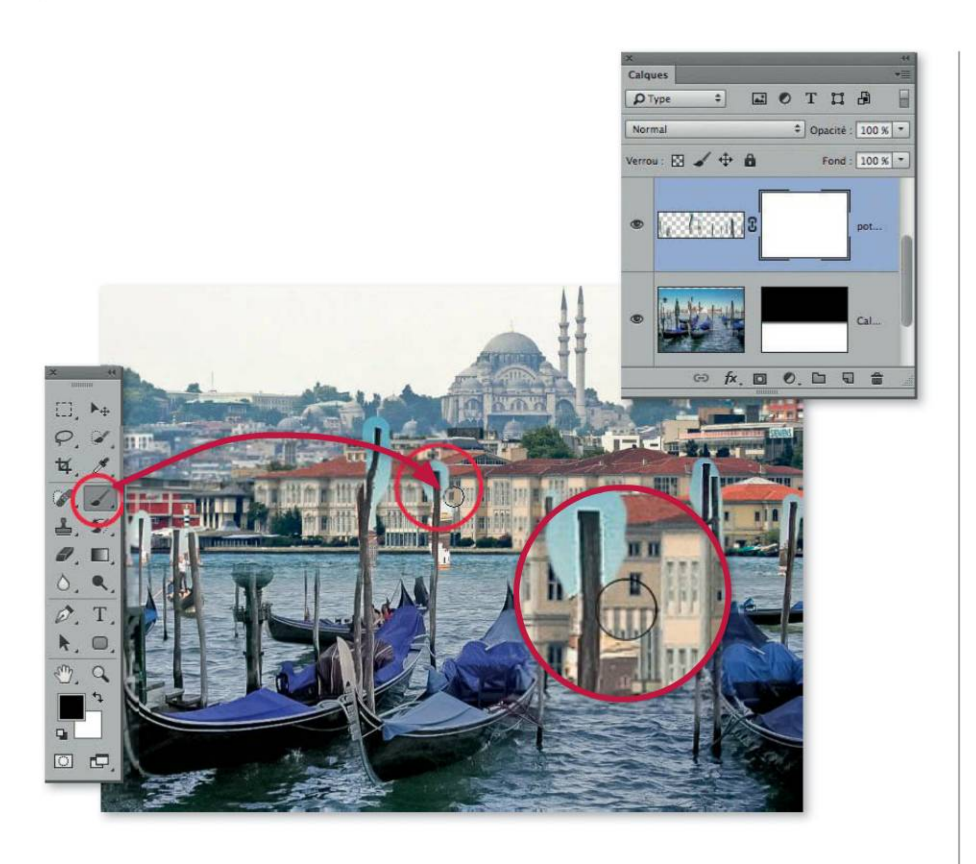
ÉTAPE 8

En partant du point de référence mais sans ⌥ [Alt], glissez l'outil pour dupliquer ce poteau : celui-ci apparaîtra dans la vignette du calque (**1**).

Passez au poteau voisin et glissez à nouveau l'outil pour obtenir le deuxième poteau (**2**).

Effectuez les mêmes opérations avec les autres poteaux. Tous apparaîtront également dans la vignette du calque (**3**). Les débordements seront effacés à l'étape suivante.



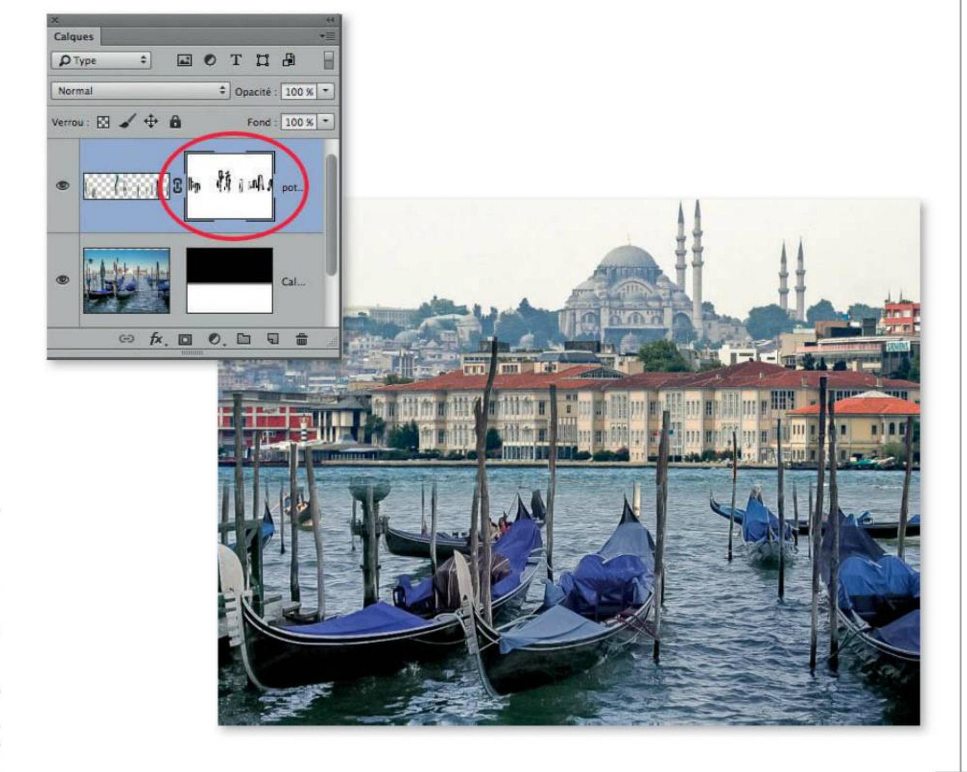


ÉTAPE 9

Par ⇧ clic sur sa vignette, réactivez le masque de fusion du calque inférieur pour mieux voir les débordements du tampon.

Pour les éliminer, ajoutez un masque de fusion sur le calque poteaux par clic sur l'icône du panneau **Calques**. C'est en y peignant au pinceau en noir, que l'on masque les parties extérieures aux poteaux. Pour cela, opérez ainsi.

– Activez l'outil **Pinceau**.
– Tapez la lettre D, puis X si le noir n'est pas la couleur de premier plan.
– Zoomez suffisamment et réglez le pinceau avec une opacité forte (100) et une dureté importante (environ 80) ; glissez-le sur les bords extérieurs des différents poteaux.



ÉTAPE 10

Si certaines parties des poteaux ont été masquées, faites-les réapparaître en dessinant en blanc (en tapant la lettre X).

Une fois le masque terminé, le montage peut avoir l'aspect ci-contre. Si par la suite, vous souhaitez déplacer la photo partiellement masquée, il faudra sélectionner son calque en même temps que celui des poteaux pour les repositionner simultanément.

Pour remplacer la photo inférieure (Istanbul, dans l'exemple ci-contre) par une autre, effectuez un clic droit sur son nom dans le panneau **Calques** et choisissez **Remplacer le contenu** dans le menu contextuel.

ÉTAPE 1 : changer l'arrière-plan

Dans la photo ci-contre à gauche, on souhaite remplacer l'arrière-plan de la personne par cette vue de Florence (à droite). Pour cela, on procède au détourage de la personne que l'on place sur un nouveau calque.

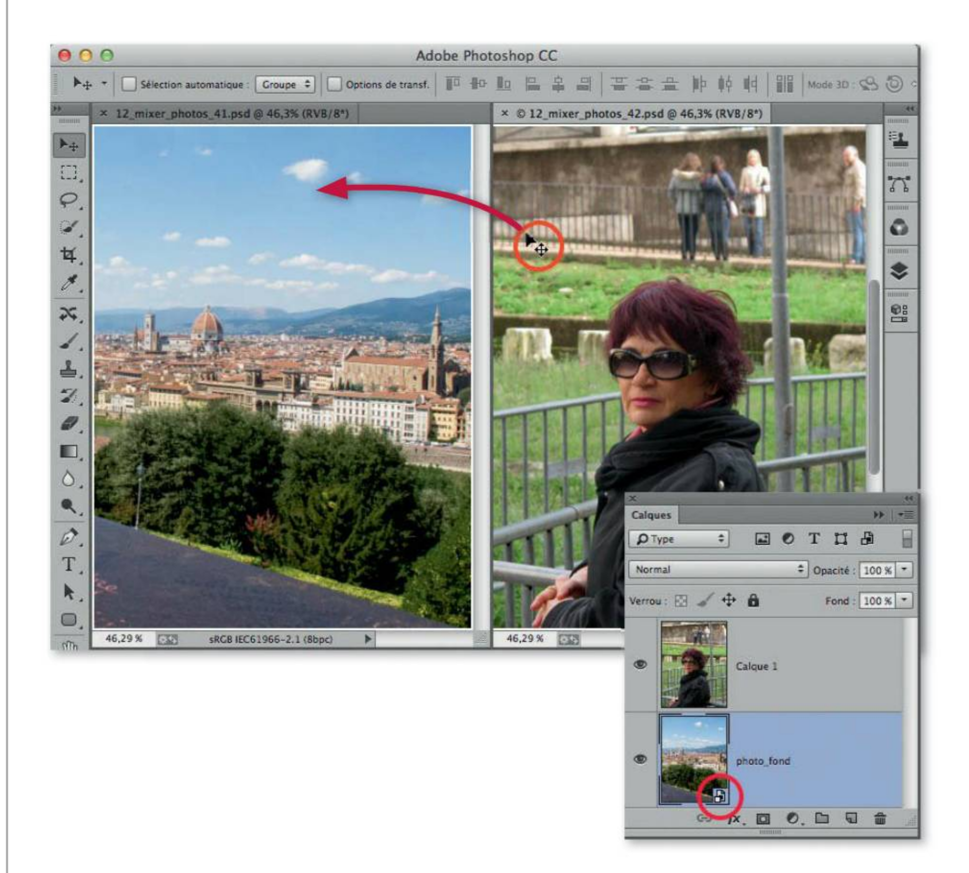


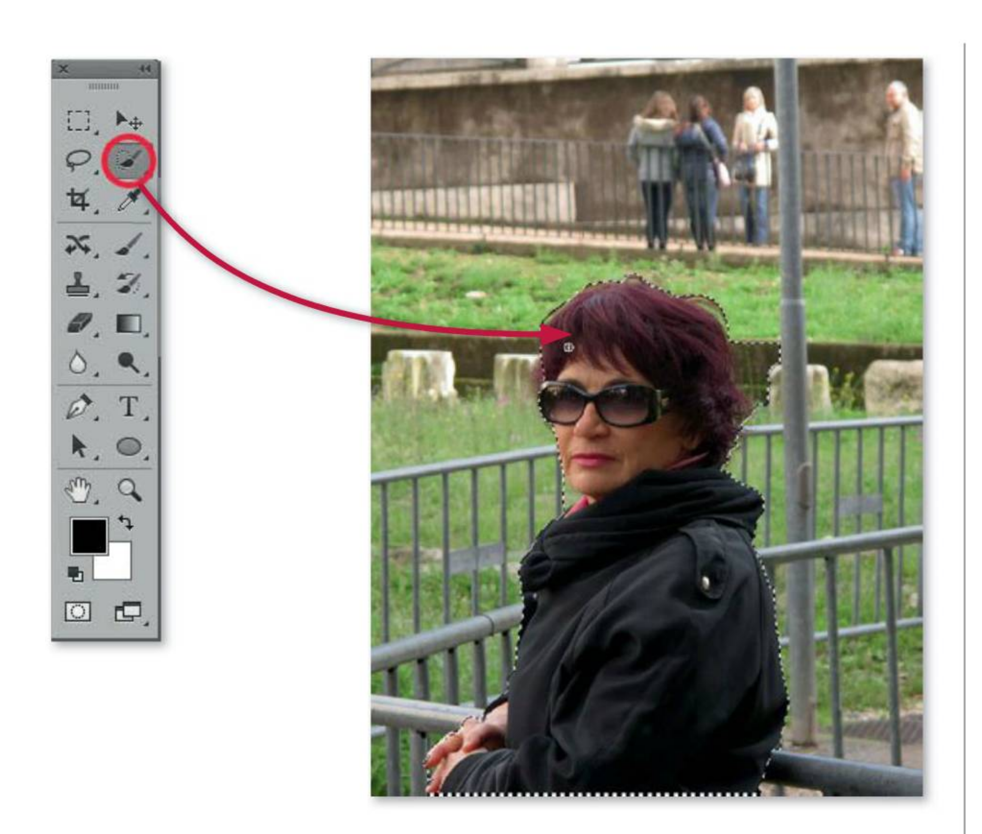
ÉTAPE 2

Commencez le travail en plaçant les deux photos sur le même document. Il y a différents moyens de réaliser cette opération ; voici les étapes de l'un d'entre eux.

- Ouvrez les deux documents.
- Dans le menu **Fenêtre**, puis **Réorganiser**, choisissez **2 vignettes verticales** pour placer les deux photos côte à côte comme ci-contre.
- Avec l'outil **Déplacement** et la touche ⇧ enfoncée (pour obtenir son centrage), glissez la photo de la personne sur la vue de Florence.

Pour faciliter certaines opérations ultérieures, convertissez le calque à l'arrière-plan en objet dynamique (par clic droit sur le nom).





ÉTAPE 3

Pour démarrer le détourage, sélectionnez le calque au premier plan dans le panneau **Calques** ; activez l'outil **Sélection rapide** et glissez-le sur la personne pour obtenir une première sélection.





ÉTAPE 4

La première sélection comporte des éléments qui ne doivent pas être pris en compte (ils sont entourés de rouge dans la copie d'écran à gauche).

Si vous enfoncez la touche ⌥ [Alt], l'outil **Sélection rapide** permet de soustraire des éléments (un signe – au centre de l'outil l'indique), glissez-le sur les zones à éliminer de la sélection (n'hésitez pas à zoomer l'image et à réduire la taille de l'outil pour faciliter cette soustraction).

ÉTAPE 5

Pour réaliser le détourage et créer le masque, dans un premier temps vous utiliserez la commande **Améliorer le contour**, puis, dans un second temps, vous dessinerez sur le masque de fusion.

Commencez par lancer la commande **Améliorer le contour** en cliquant sur le bouton du panneau **Options** de l'outil (ou à partir de la commande du menu **Sélection**).

Dans la fenêtre de la commande, réglez deux rubriques :

– **Affichage** : choisissez l'option **Sur blanc** (elle facilitera le travail des bords du détourage alors que l'option **Sur le calque** montrera le résultat final) ;
– **Sortie** : cochez l'option **Décontamination des couleurs**, puis augmentez la valeur **Quantité**. **Nouveau calque avec masque de fusion** sera sélectionné dans le menu **Sortie vers**.



ÉTAPE 6

Avec l'outil **Amélioration du rayon** (actif par défaut), dont la taille se règle par glissement sur l'image avec ctrl ⌥ [Alt clic droit], passez depuis les bords de la zone détourée (zone verte dans les cheveux, par exemple) vers le blanc. Pour éliminer une zone visible, passez l'outil **Effacement des améliorations** , obtenu en enfonçant la touche ⌥ [Alt]. Si elle ne disparaît pas, elle pourra être supprimée par la suite en dessinant sur le masque.

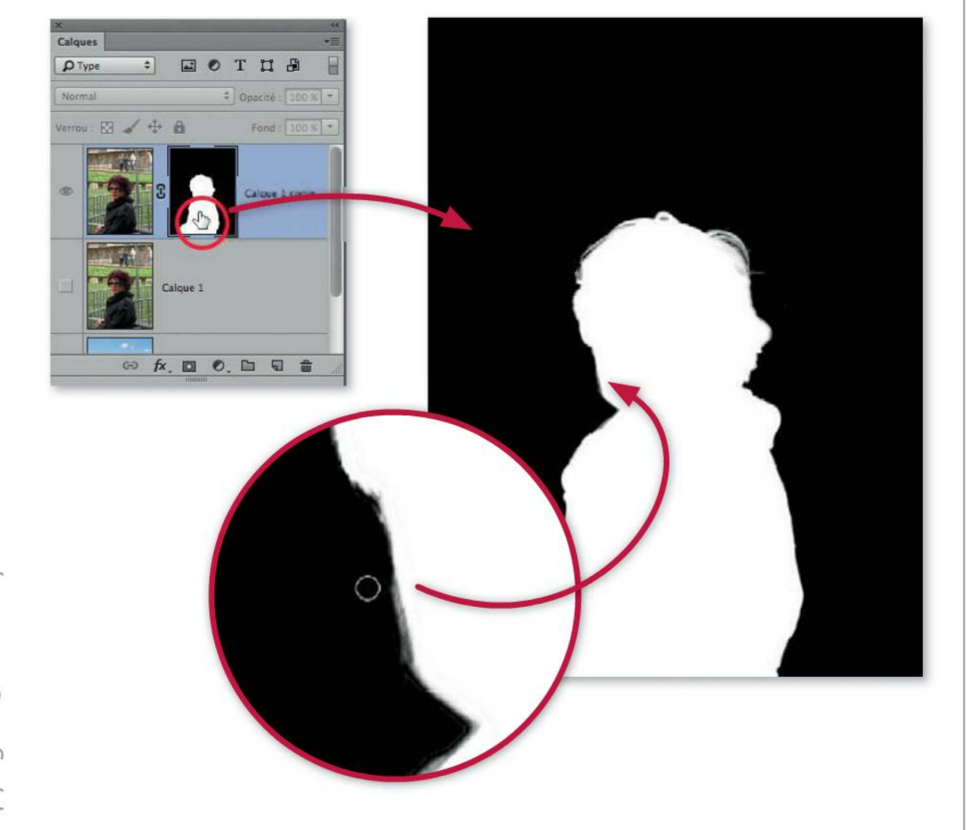






ÉTAPE 7

Une fois la commande **Améliorer le contour** validée, la photo apparaît détourée et le panneau **Calques** montre un nouveau calque associé à un masque de fusion. C'est ce dernier qui peut être rectifié si le montage ne vous semble pas tout à fait correct.



ÉTAPE 8

Pour améliorer le détourage, enfoncez la touche ⌥ [Alt] et cliquez sur la vignette du masque dans le panneau **Calques** : le masque, alors activé, s'affiche seul en niveaux de gris.

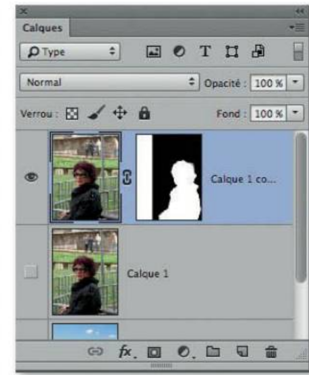
Avec l'outil **Pinceau**, vous pouvez dessiner en blanc ou en noir selon que vous souhaitez ajouter certaines parties grises ou, au contraire, les éliminer du masque. Ci-contre, en noir, on a éliminé des débordements du masque près de la joue.

ÉTAPE 9

Le détourage est maintenant terminé, réaffichez la photo en cliquant sur sa vignette dans le panneau **Calques**.

Pour améliorer la composition, activez l'outil **Déplacement** et glissez la personne sur la droite du document (enfoncez éventuellement la touche ⇧ pour que le déplacement reste horizontal).

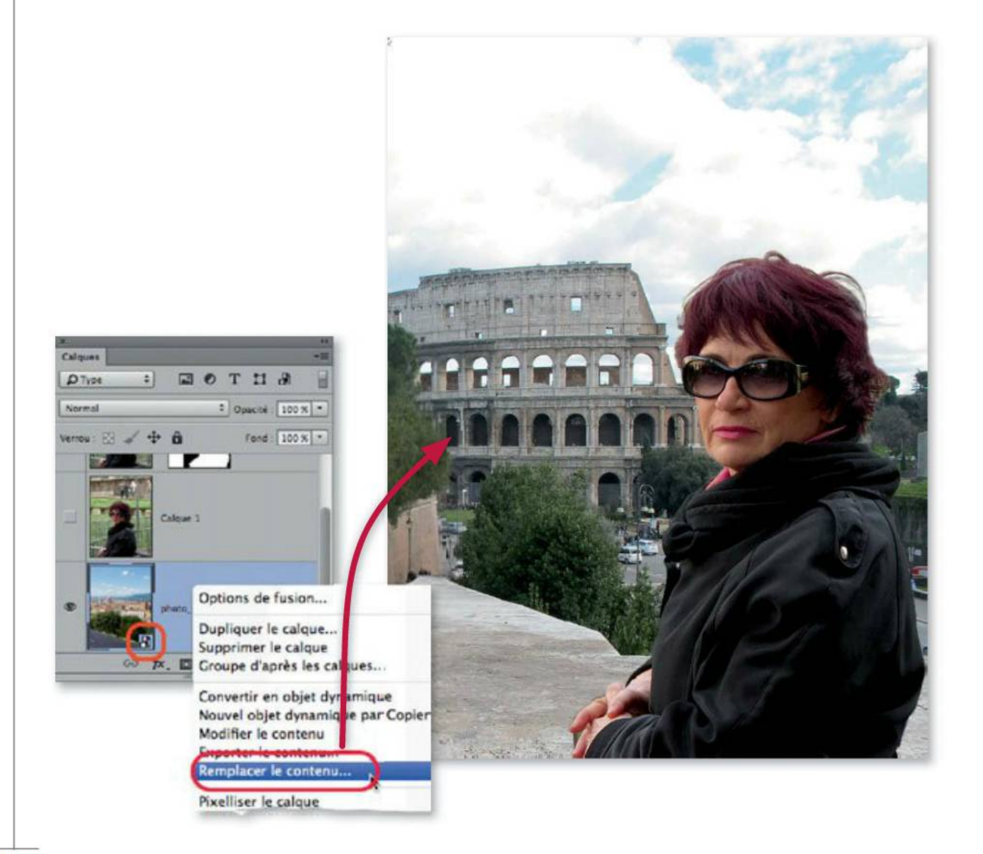


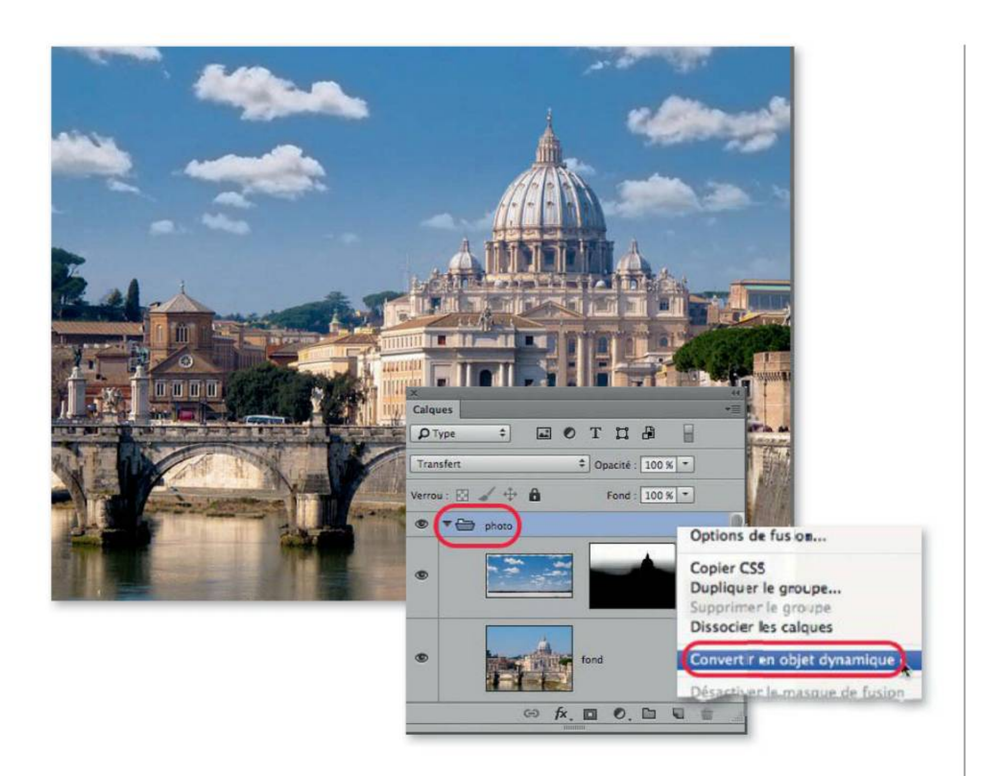


ÉTAPE 10

Le calque à l'arrière-plan (partiellement couvert par la personne détourée) est un objet dynamique (comme le montre sa vignette). Ce dernier possède une propriété particulièrement intéressante, c'est la possibilité de pouvoir remplacer son contenu par un autre issu d'un fichier différent.

Pour cela, par clic droit sur le nom du calque dynamique dans le panneau **Calques**, lancez la commande **Remplacer le contenu** et désignez le fichier de remplacement (si possible de même taille pour éviter les manipulations supplémentaires).

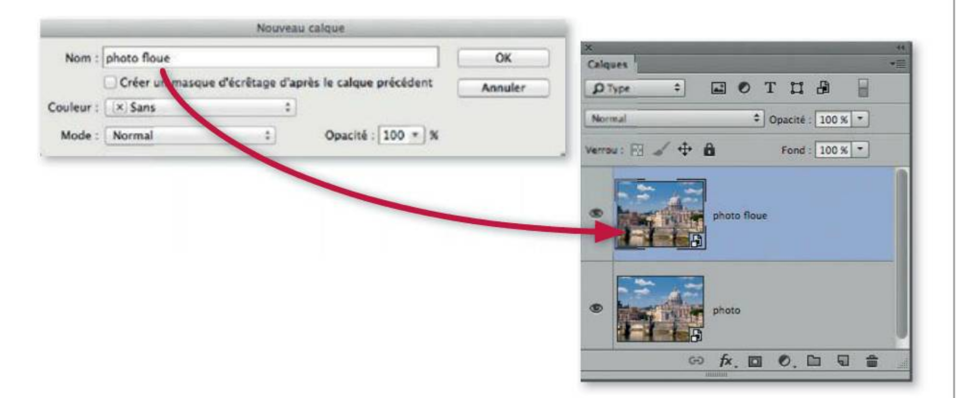




ÉTAPE 1 : ajouter un texte

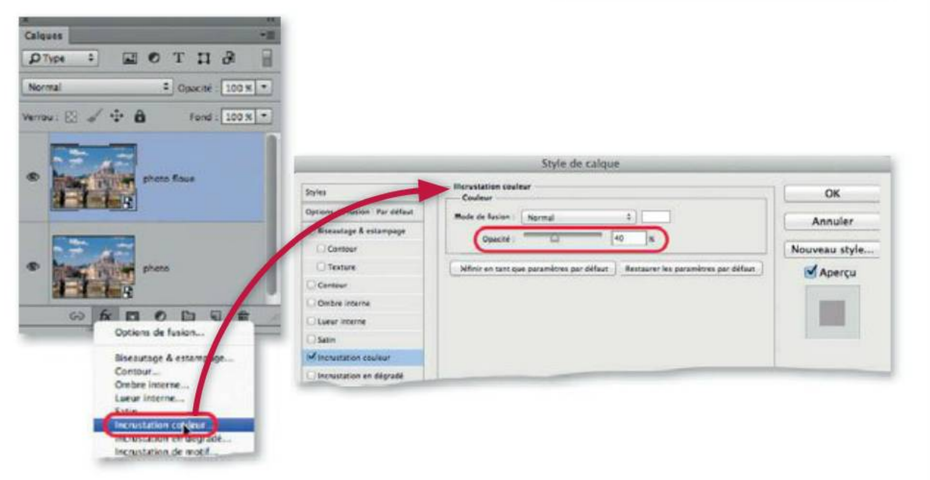
Dans le document ci-contre, comportant deux photos partiellement mixées à l'aide d'un masque et placées dans un groupe de calques, on souhaite ajouter un texte dans lequel une partie de la photo apparaîtra floue et blanchie.

Afin de pouvoir appliquer un flou sur l'ensemble des deux calques, commencez par sélectionner le groupe pour le convertir en objet dynamique par la commande du menu contextuel déroulé sur le nom du groupe. Cette opération permettra également de modifier facilement le photomontage initial ou de le remplacer par une autre photo (voir la fin de cet atelier).



ÉTAPE 2

Le flou ne sera pas appliqué directement au calque mais à une copie de ce dernier. Pour cela, tapez ⌘⌥J [Ctrl Alt J] afin de pouvoir renommer la copie du calque dynamique « photo floue », par exemple.

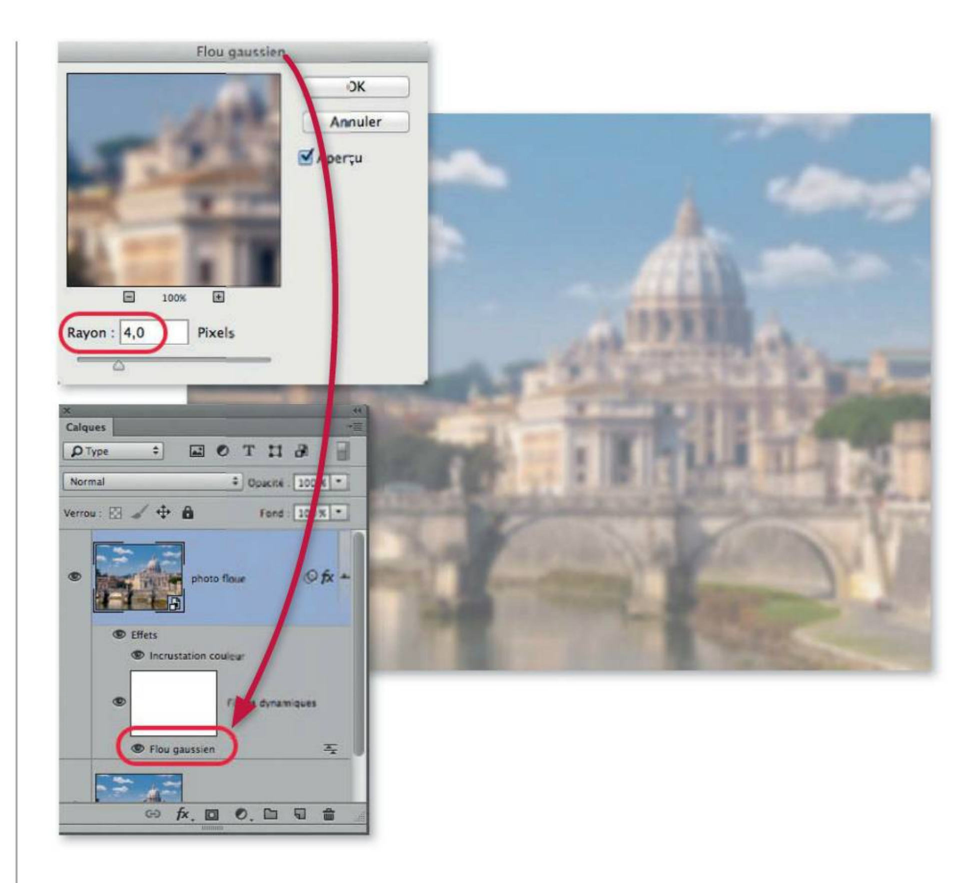


ÉTAPE 3

Avant de devenir floue, l'image va être blanchie. Ce rendu peut être obtenu à partir des effets de calque : par clic sur l'icône *fx* du panneau **Calques**, affichez-en la liste et choisissez **Incrustation couleur**. Dans la fenêtre de paramètres, cliquez sur la case colorée (rouge) pour sélectionner le blanc, puis réglez l'opacité de l'incrustation à 40 %, par exemple.

ÉTAPE 4

Le flou peut maintenant être appliqué. Il s'agit du **Flou gaussien** du menu **Filtre**, puis **Flou**. Un rayon de 4 pixels (plus, si la résolution est grande) peut convenir mais il pourra être modifié par la suite car le filtre est ici dynamique comme le montre le panneau **Calques** qui le liste sous les effets de calques.



ÉTAPE 5

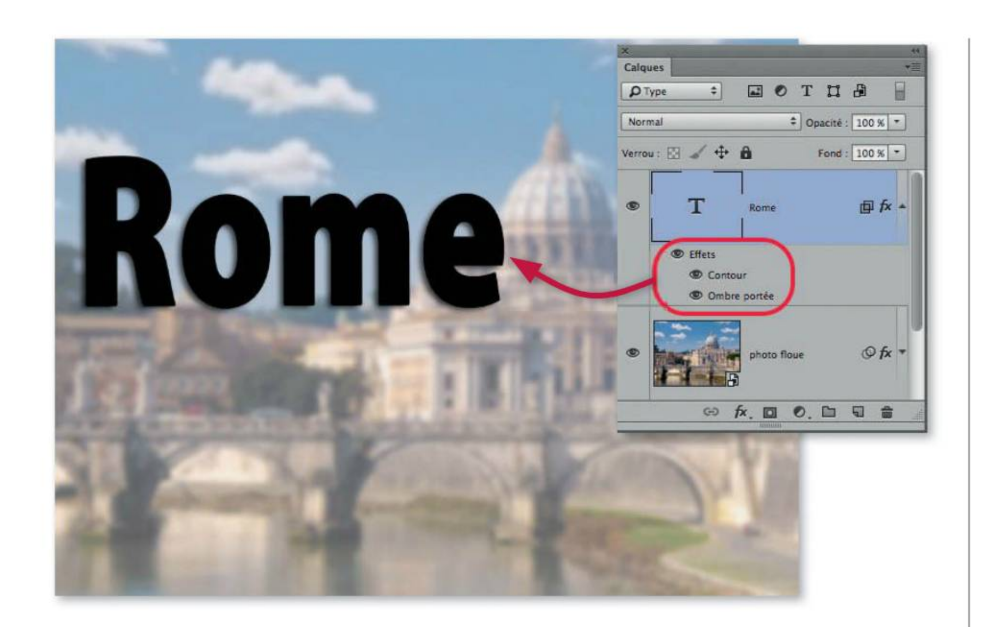
Dans cette étape, on s'intéresse au texte. Tapez la lettre T pour activer l'outil **Texte**.

Dans le panneau **Options** de l'outil, réglez l'aspect du texte avec :

- une police avec une graisse importante (dans l'exemple, on a choisi *Myrad Pro Black*) ;
- un corps d'environ 300 pt (pour une image de 1 024 x 768) ;
- la couleur importe peu car elle sera recouverte par la photo floue.

Cliquez sur l'image pour saisir le texte voulu. Éventuellement, repositionnez-le par glissement avec l'outil **Déplacement**.

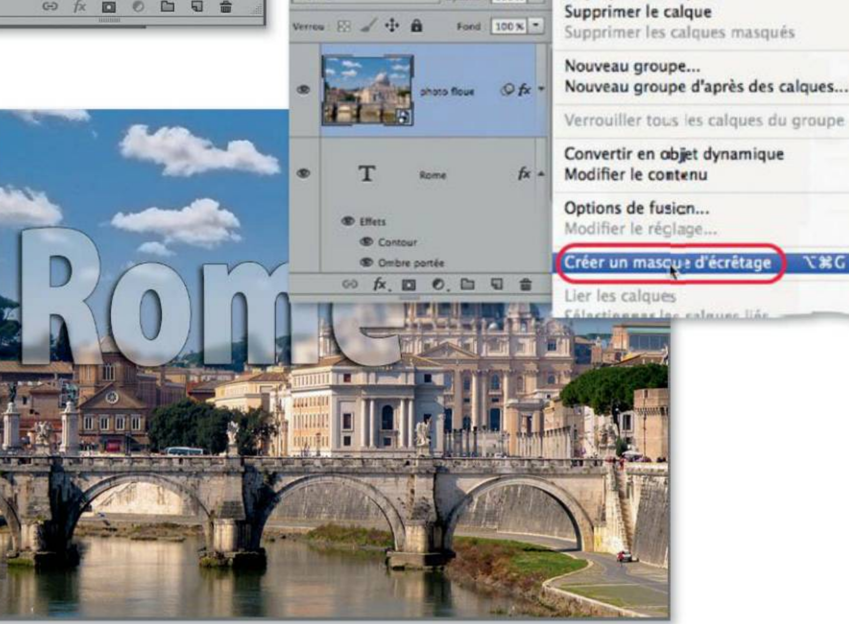




ÉTAPE 6

Afin que le texte se détache plus quand il sera rempli par la photo, appliquez-lui deux effets de calque (par clic sur l'icône fx. du panneau **Calques**) : **Ombre portée** et **Contour** (ce dernier, noir de 1 pixel, ne sera visible qu'une fois le texte rempli par la photo).





ÉTAPE 7

Le texte est prêt et peut désormais servir de masque (dit d'écrêtage) sur la photo floue. Pour cela, cette dernière doit être positionnée au-dessus du texte : dans le panneau **Calques**, glissez la vignette de la photo floue au-dessus de celle du texte (au cours du glissement, un trait noir marque son nouvel emplacement).

Quand le transfert est fait, le texte disparaît (couvert par la photo). Il redevient visible et écrête la photo si vous lancez la commande **Créer un masque d'écrêtage** dans le menu local du panneau **Calques**.

NOTE *L'écrêtage permet de ne garder visibles que les zones situées au-dessus des pixels non transparents du calque inférieur (ici, le texte). Il s'obtient également en cliquant sur la ligne de séparation des deux calques avec la touche ⌥ [Alt] enfoncée (le pointeur devenant ↓□).*

ÉTAPE 8

Pour ajouter un effet particulier, on souhaite faire disparaître le texte sous une partie de la photo à l'arrière-plan (ci-contre, le Vatican).

Pour obtenir ce résultat, il faut affecter au calque du texte un masque correspondant à la sélection de la partie masquante. Pour la préparer, activez temporairement le calque à l'arrière-plan en cliquant sur son nom et masquez les autres (par ⌥ [Alt] clic sur l'œil du calque). Activez l'outil **Sélection rapide** et avec quelques glissements de l'outil, sélectionnez les bâtiments du Vatican (éventuellement, passez au **mode Masque**, pour affiner le résultat).



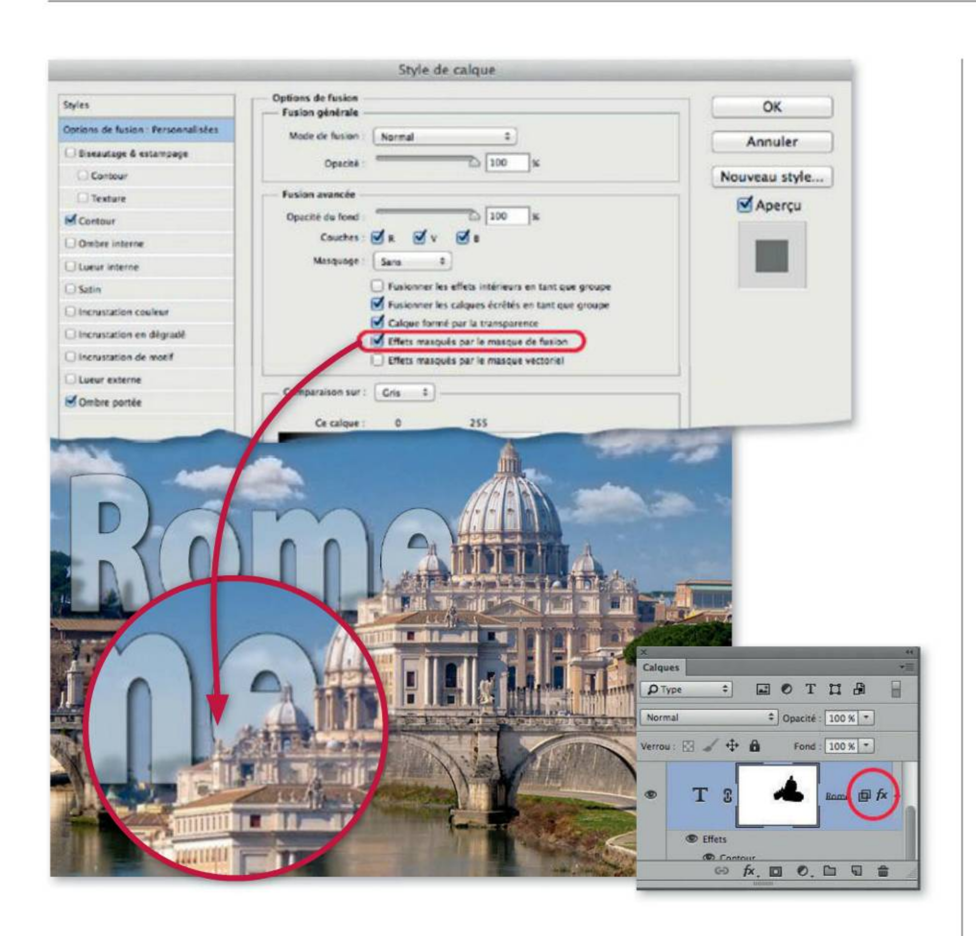
ÉTAPE 9

La sélection étant ajustée, réaffichez tous les calques par ⌥ [Alt] clic sur l'œil du calque actif, puis cliquez sur le calque du texte pour l'activer.

Pour que le texte reste visible à l'extérieur de la sélection, enfoncez la touche ⌥ [Alt] et cliquez sur l'icône de masque de fusion du panneau **Calques** (on aurait pu inverser la sélection et cliquer sur sans ⌥ [Alt]).

Le texte apparaît partiellement masqué (à ce stade son masque peut encore être affiné) ; cependant, comme le montre le détail ci-contre, l'effet de contour n'est pas correctement appliqué à la frontière de la partie masquée. Nous allons voir comment le rectifier à l'étape suivante.





ÉTAPE 10

Pour modifier ce résultat indésirable des effets de calque, il faut changer les paramètres des options de fusion. Par double-clic sur le nom du calque, affichez la fenêtre **Style de calque** et cochez l'option **Effets masqués par le masque de fusion** dans la zone **Fusion avancée**.

Comme le montre le détail ci-contre, le contour disparaît sur les bords du texte, là où il est masqué. Dans le panneau **Calques**, une icône à droite du nom (et à gauche de *fx*) indique que les options de fusion ont été modifiées.



ÉTAPE 11

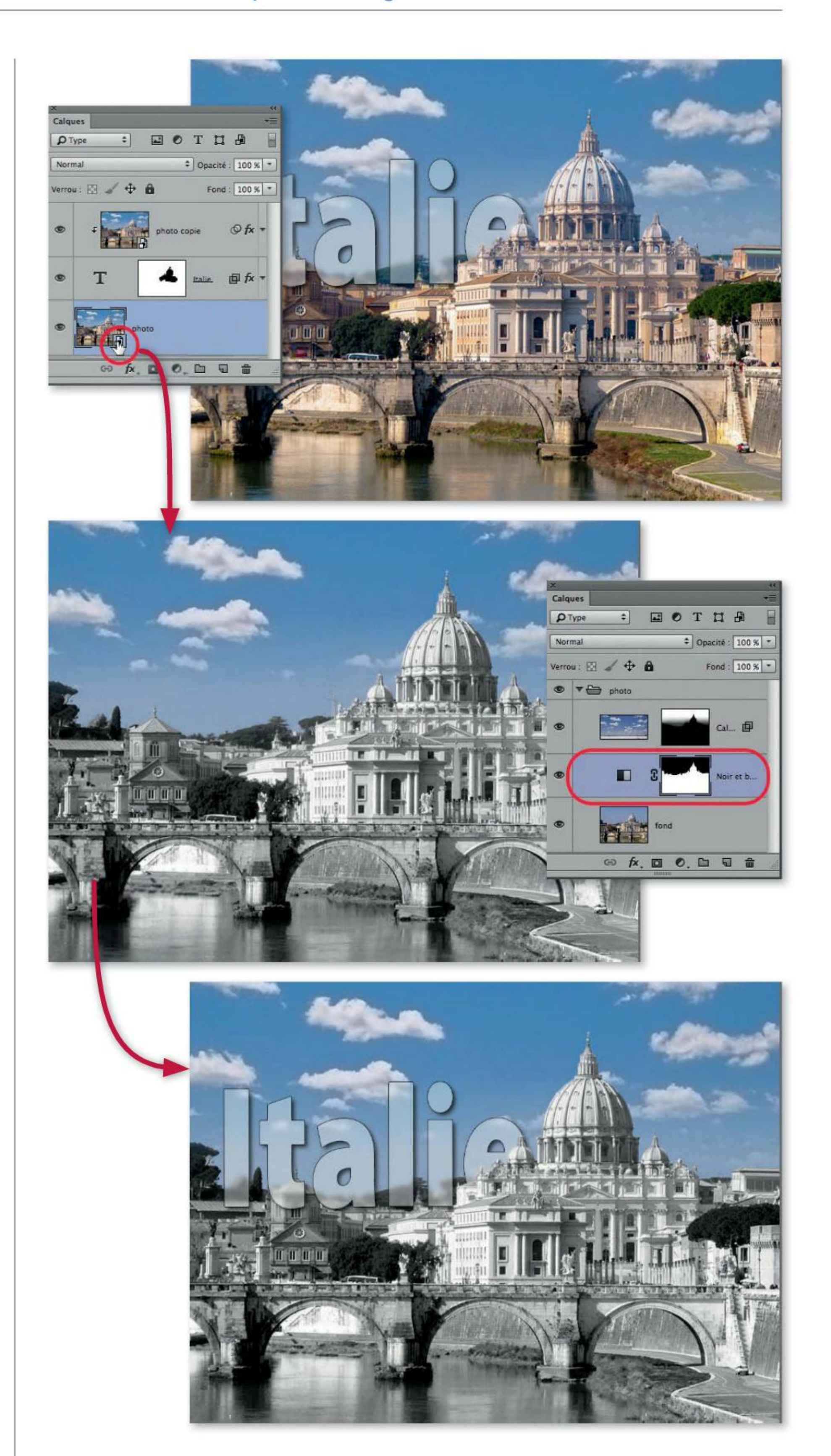
Le photomontage est terminé. Si vous souhaitez déplacer le texte, d'une part, son calque devra être actif (et non pas son masque) et d'autre part, il faudra supprimer le lien entre calque et masque en cliquant sur le maillon () entre les deux afin que le texte se déplace seul.

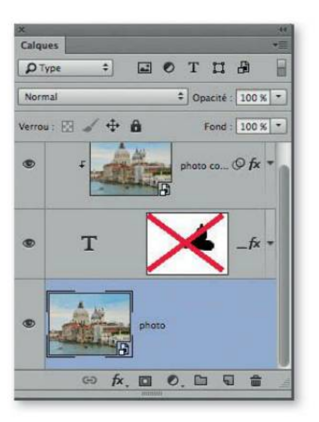
NOTE *Ce photomontage aurait pu être réalisé avec d'autres méthodes, mais celle utilisée ici présente l'avantage de garder le texte totalement éditable (par double-clic sur sa vignette) ; il en est de même pour ses effets de calque (ombre et contour). De plus, la photo initiale (le groupe de calques) n'a pas été pixellisée.*

ÉTAPE 12

Si vous souhaitez intervenir sur le contenu de l'objet dynamique, double-cliquez sur sa vignette pour afficher le document correspondant (les copies d'écran au centre montrent le document dans lequel on a ajouté un calque de réglage). Ce document devra être enregistré une fois les modifications terminées pour voir le résultat (sur les deux objets dynamiques) dans le photomontage.

Si, comme dans l'exemple en bas de la page, vous remplacez la photo par une autre (de préférence de même taille et de même résolution), l'effet sera répercuté sur la nouvelle image. Il faudra reprendre le masque de fusion associé au texte ou, comme dans l'exemple ci-dessous, le désactiver (par ⇧ clic sur sa vignette).







NOTE *Si la photo de substitution n'a pas les mêmes dimensions et/ ou résolution, effectuez les opérations suivantes.*

- *Si ce remplacement a été fait, vous pouvez éditer son calque dynamique pour modifier ses caractéristiques.*
- *Dans le cas contraire, ouvrez cette photo et modifiez-la avant de procéder à son utilisation dans le remplacement.*



10. Appliquer des traitements particuliers

Si les retouches et les photomontages constituent les travaux les plus récurrents de Photoshop, celui-ci propose quelques traitements particuliers faciles à mettre en œuvre, voire parfois automatiques, qui permettront d'obtenir des effets très intéressants. Parmi les traitements que nous allons examiner dans ce chapitre, on distingue : la réalisation de panoramiques, dans laquelle quelques manipulations seront nécessaires pour finaliser le travail ; la conversion d'une image couleur en image en niveaux de gris, puis, suite à cette conversion, l'obtention d'un virage coloré ou d'un virage HDR.

Créer une photo panoramique

Pour faire une photo panoramique, il faut prendre plusieurs clichés d'une vue large. Mais qui va se charger de les raccorder s'ils n'ont pas été pris sur un trépied et de les harmoniser s'il y a quelques différences d'exposition ou autre ? C'est Photoshop bien sûr et il s'en sort très bien mais il faudra mettre la main à la pâte pour finaliser le travail.

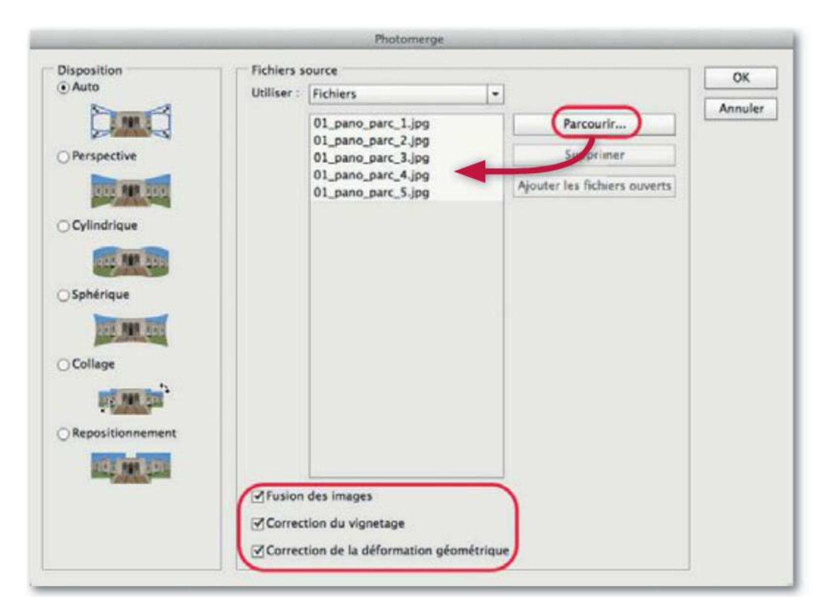
ÉTAPE 1 : depuis Photoshop

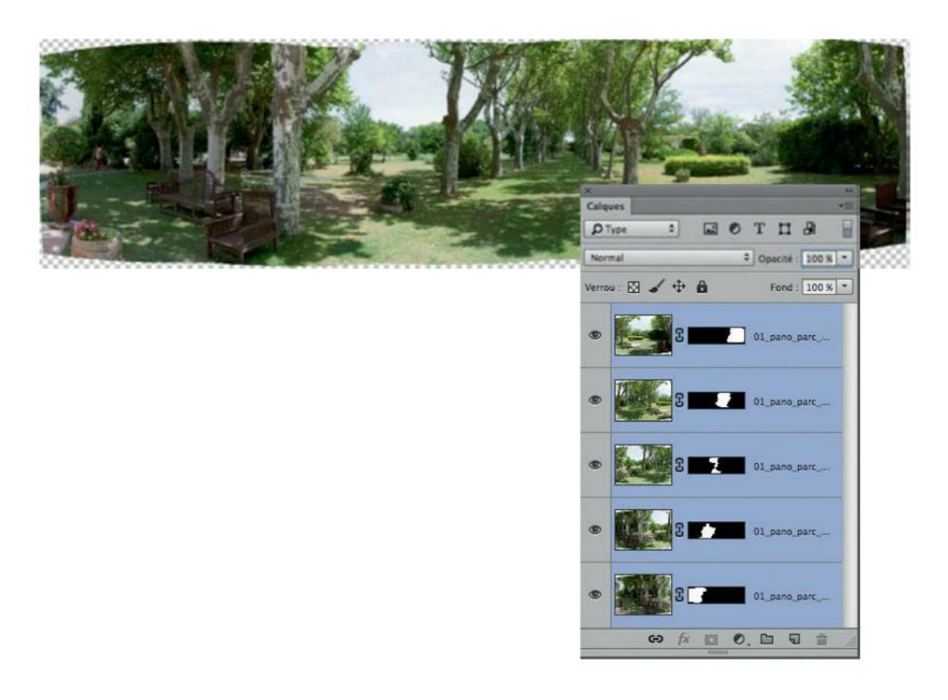
Ci-dessous, on dispose d'une série de cinq clichés d'une vue d'un parc, on souhaite les utiliser dans un panoramique.



ÉTAPE 2

Pour lancer la création du panoramique, dans le menu **Fichier**, choisissez le sous-menu **Automatisation**, puis **Photomerge**. Dans la fenêtre de dialogue, cliquez sur **Parcourir** pour désigner les fichiers à utiliser (il peut s'agir de fichiers RAW non traités). En bas de la fenêtre, la fusion des images est active par défaut ; éventuellement, cochez les options pour améliorer le panoramique : correction du vignetage (assombrissement de bords) et correction des distorsions engendrées par certains objectifs. Enfin, cliquez sur **OK**.

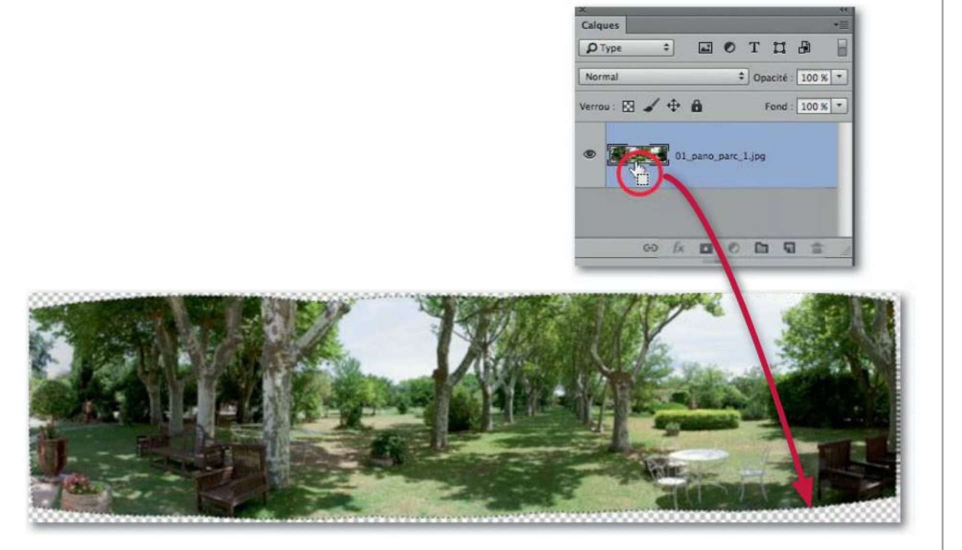




ÉTAPE 3

À l'issue du traitement, Photoshop affiche le montage panoramique. Le panneau **Calques** montre une série de calques avec pour chacun d'eux un masque de fusion qui permet d'obtenir des transitions optimisées entre chaque partie.

À la périphérie de l'image, le damier montre la présence de zone transparente. Nous allons voir comment gérer cette zone : la supprimer ou la remplir.



ÉTAPE 4

Plusieurs solutions sont possibles pour faire disparaître la zone transparente. La première consiste à recadrer le document ; la seconde est de remplir cette zone avec les pixels avoisinants. C'est la solution que nous allons examiner.

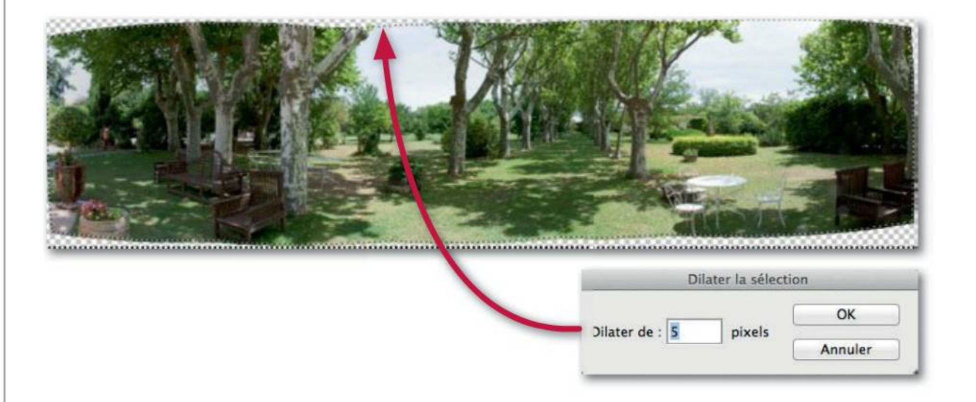
Pour la mettre en œuvre, commencez par fusionner l'ensemble des calques (encore sélectionnés, dans le cas contraire, tapez ⌘ ⌥ A [Ctrl Alt A]) par la commande **Fusionner les calques** du menu **Calque** (ou au clavier ⌘ E [Ctrl E]). Récupérez alors la sélection des pixels du calque par ⌘ clic [Ctrl clic] sur la vignette du calque résultant de la fusion précédente (le curseur a l'aspect suivant).

ÉTAPE 5

Il faut la sélection des pixels transparents ; elle s'obtient par la commande **Intervertir** du menu **Sélection** (ou au clavier ⇧ ⌘ I [⇧ Ctrl I]).

ÉTAPE 6

Pour que le remplissage (qui prendra en compte le contenu) puisse se faire correctement, la sélection doit englober quelques pixels de l'image. Pour les obtenir, déroulez le menu **Sélection** jusqu'à **Modifier** pour choisir la commande **Dilater la sélection** : saisissez une valeur de dilatation de 5 pixels, par exemple.



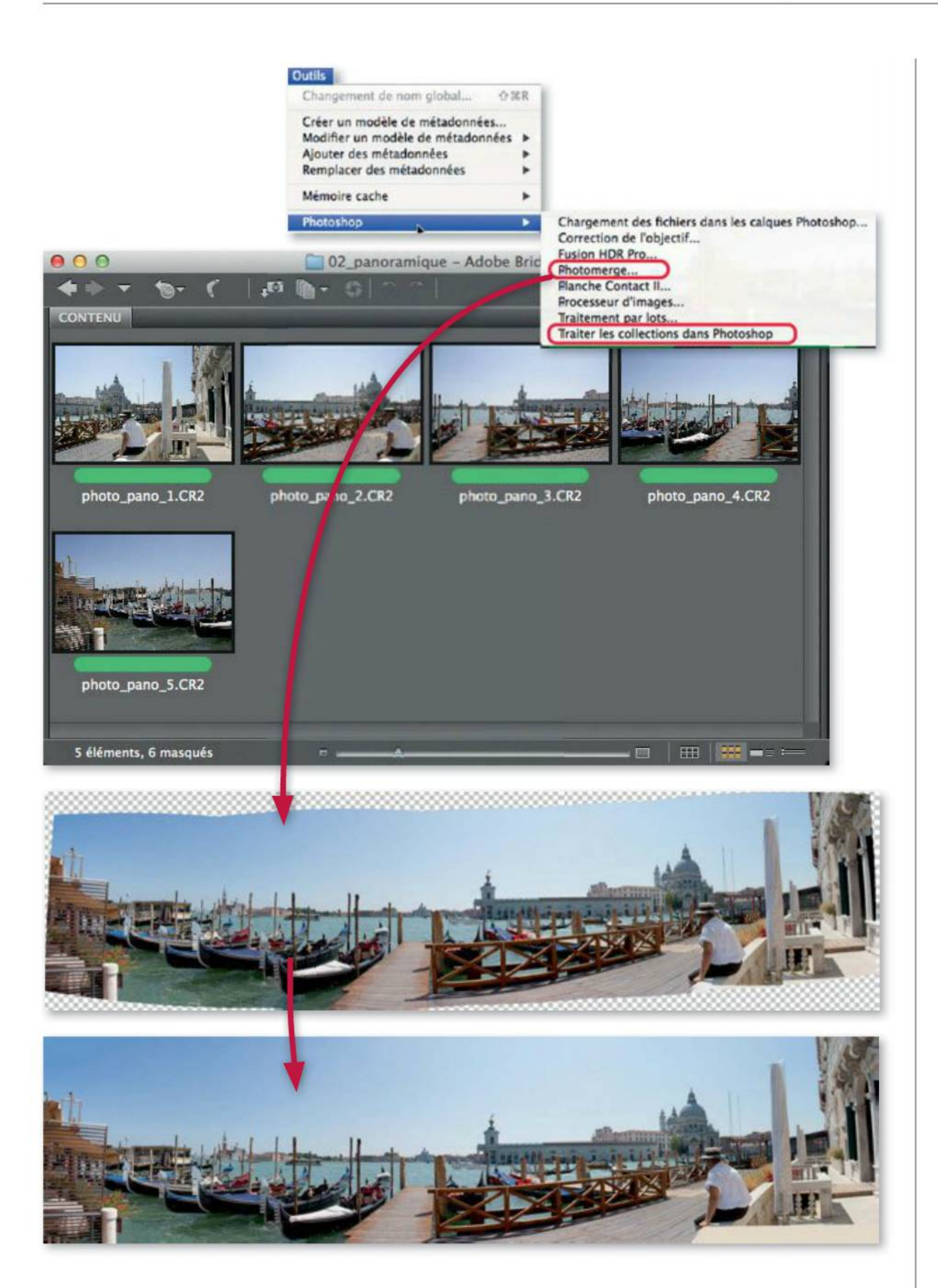
ÉTAPE 7

Le remplissage peut être réalisé : lancez la commande **Remplir** du menu **Édition** avec l'option par défaut, **Contenu pris en compte**. Désélectionnez (⌘ D [Ctrl D]) pour mieux voir le résultat.



Des ajustements sur certains bords sont parfois nécessaires (c'était le cas dans les angles inférieurs pour l'exemple ci-dessous). Ils seront effectués avec l'outil **Tampon** sur un calque ajouté de façon à pouvoir effacer ou estomper les débordements avec un masque de fusion.





ÉTAPE 8 : depuis Bridge

Directement depuis Bridge, vous pouvez lancer la création du panoramique. Ici, il n'est pas utile de sélectionner les photos si elles sont mélangées à d'autres. En effet, Bridge détecte automatiquement celles qui peuvent constituer un panoramique et les utilise pour le créer. Pour obtenir la photo panoramique, le menu **Outils**, puis **Photoshop**, propose deux possibilités.

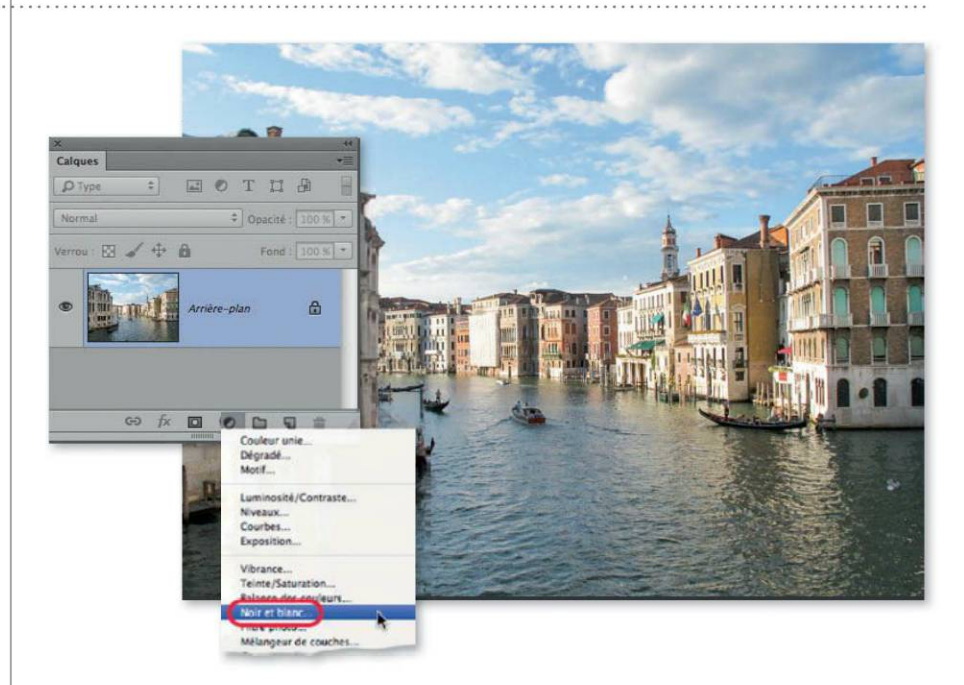
- La commande **Photomerge** : elle affichera la commande de Photoshop, vous pourrez y gérer les options, voire supprimer un fichier de la liste. Le panoramique apparaîtra ouvert à l'issue du processus.
- La commande **Traiter les collections dans Photoshop** : ici, tout est automatique. À l'issue des opérations, la photo panoramique (il peut y en avoir plusieurs si Bridge trouve les images voulues), n'apparaît pas ouverte mais figure en tant que fichier au format PSD à côté des images utilisées. Vous pouvez l'ouvrir et affiner le résultat par recadrage ou remplissage comme précédemment.

Convertir une image en noir et blanc

Les images en niveaux de gris offrent un aspect artistique indéniable. Il existe de nombreuses façons de réaliser la conversion, Photoshop en propose une très simple que nous allons voir en premier, nous en verrons une seconde qui permet de simuler le tirage sur certains types de papier.

ÉTAPE 1

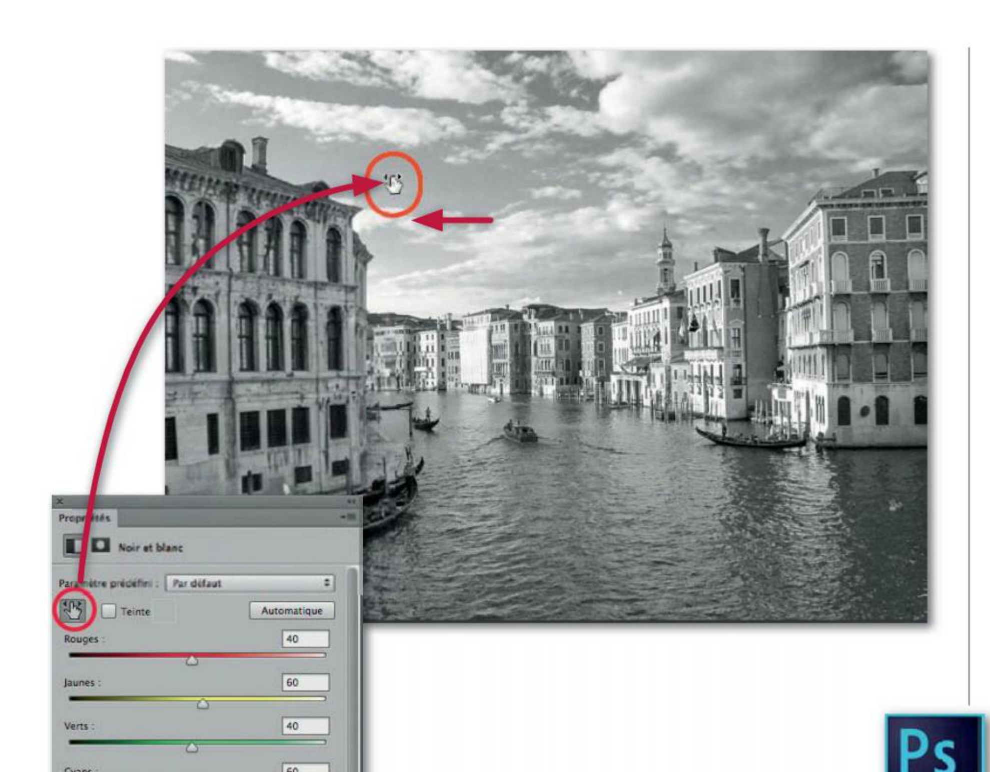
Pour convertir une image en niveaux de gris, Photoshop propose une méthode très pratique avec un niveau de réglage très fin qui permet un contrôle total de la conversion, couleur par couleur. En effet, il est possible de régler les rapports de contraste entre les couleurs afin de faire ressortir deux couleurs qui correspondent à la même densité de noir. Cette conversion s'obtient par un calque de réglage de type **Noir et blanc** mis en place par clic sur l'icône du panneau **Calques**.



ÉTAPE 2

Le panneau **Propriétés** montre alors l'ensemble des couleurs de base ; chacune d'elles est munie d'un curseur dont le déplacement définit la densité de noir produite pour représenter la couleur en niveaux de gris. Par défaut, c'est l'option **Automatique** qui est choisie.





ÉTAPE 3

Pour régler la composante d'une couleur particulière, cliquez sur l'icône pour activer le mode de contrôle direct sur l'image (appelé outil **Réglage ciblé par sélection automatique**), puis faites glisser le pointeur (devenu , puis) horizontalement pour régler le curseur correspondant à la couleur prédominante à l'emplacement sélectionné, en vue de l'assombrir ou de l'éclaircir dans l'image.

Dans l'exemple ci-contre, on a assombri le ciel (bleu) pour lui donner un aspect plus dramatique.

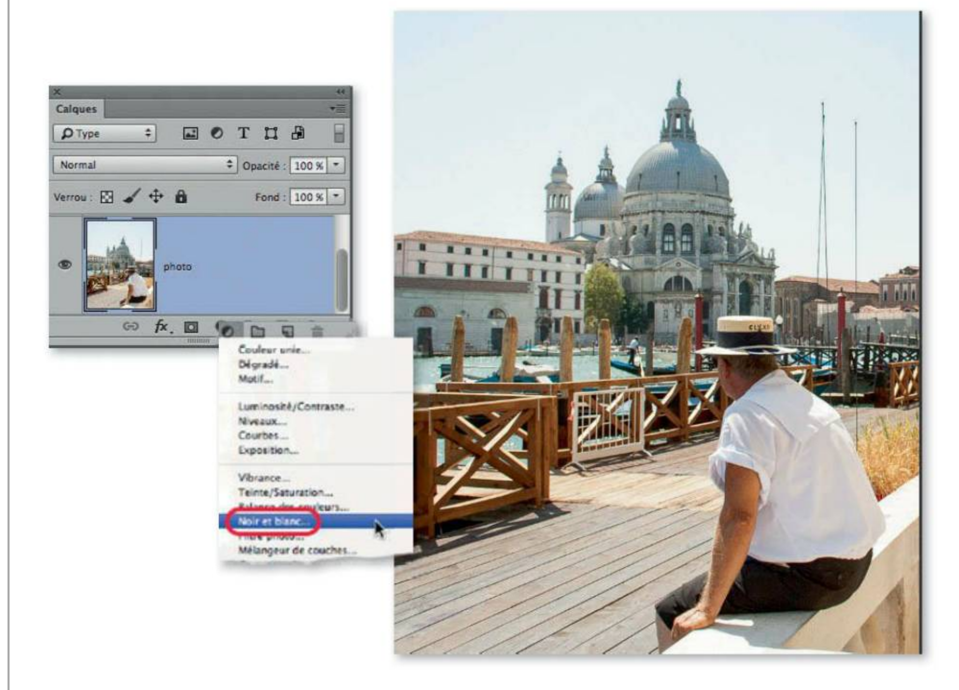
ASTUCE *Pour réaliser vos conversions en niveaux de gris, pensez également à la possibilité qu'offre le* ***Filtre Camera Raw*** *(applicable de manière dynamique avec la version CC de Photoshop) et l'onglet* ***TSL / Niveaux de gris*** *(pour plus de détails, reportez-vous au chapitre consacré à Camera Raw, page 52).*

Effectuer un virage sépia

Le virage sépia constitue le réglage indispensable pour donner un aspect vieilli à une photo. Il est facile à obtenir dans Photoshop, il peut être paramétré avec la conversion en niveaux de gris ou de manière indépendante.

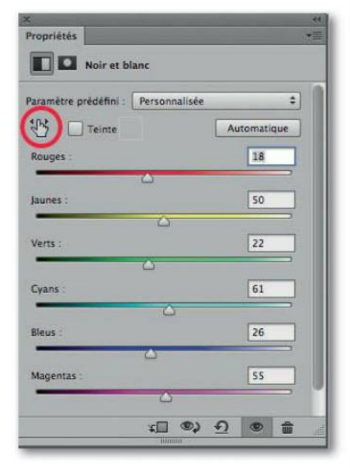
ÉTAPE 1 : conversion colorée

Comme dans l'atelier précédent, convertissez l'image avec un calque de réglage de type **Noir et blanc** mis en place par clic sur l'icône du panneau **Calques**.

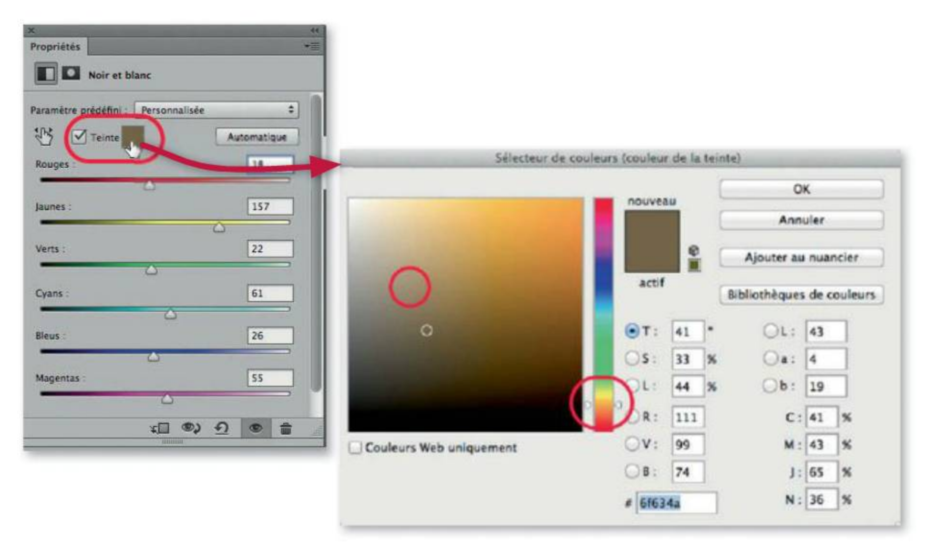


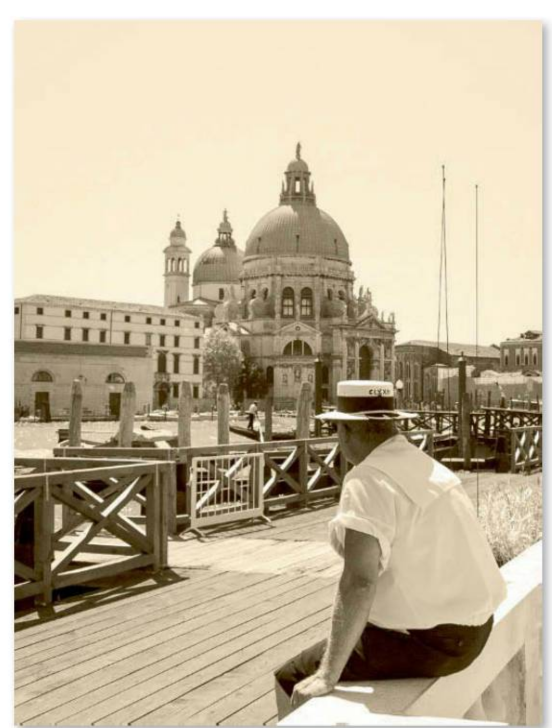
ÉTAPE 2

Dans le panneau **Propriétés**, laissez les réglages par défaut de l'option **Automatique** ou glissez les curseurs directement ou en utilisant le réglage ciblé avec l'outil activé par clic sur l'icône du panneau.









ÉTAPE 3

Sans quitter le panneau **Propriétés**, pour obtenir le virage coloré, cochez l'option **Teinte**, puis cliquez sur la case colorée à sa droite.

La fenêtre **Sélecteur de couleurs** s'affiche, vous pouvez y choisir la couleur de virage. Pour cela, sélectionnez d'abord une teinte dans la bande de dégradé de couleurs, puis ajustez sa luminosité (verticalement) et sa saturation (horizontalement) dans la grande zone d'aperçu.

Pour affiner l'aspect de la photo, vous pouvez glisser certains curseurs pour éclaircir ou assombrir certaines nuances de l'image ou encore cliquer sur la case colorée pour choisir une nuance plus foncée ou plus claire.

ÉTAPE 4 : conversion, puis coloration

Quittez le panneau **Propriétés**, sans cocher l'option **Teinte** : la photo est juste convertie en niveaux de gris. Pour obtenir le virage, maintenez la touche ⌥ [Alt] enfoncée, par clic sur l'icône, choisissez un calque de réglage de type **Couleur unie**. Une première fenêtre d'option permet de nommer le calque et surtout d'affecter le mode **Couleur**.

Après validation, la fenêtre **Sélecteur de couleurs** s'affiche : choisissez la couleur de virage en sélectionnant une teinte dans la bande de dégradé de couleurs, puis en ajustant sa luminosité et sa saturation dans la zone d'aperçu.

Vous pouvez à nouveau activer le calque de réglage **Noir et blanc** pour affiner, si nécessaire, la luminosité de certaines nuances de l'image.

NOTE *Le résultat de ce virage est sensiblement le même qu'avec la méthode précédente. L'avantage ici est peut-être une plus grande souplesse de réglage au niveau de la couleur : par exemple, pour atténuer son impact, vous pouvez réduire l'opacité du calque* ***Couleur unie****. De plus, en dupliquant le calque (⌘ J [Ctrl J] et en changeant la couleur, vous pourrez facilement faire des tests de coloration en n'affichant que telle ou telle teinte.*



ASTUCE *Si la conversion en niveaux de gris peut se réaliser (version CC de Photoshop) avec le* ***Filtre Camera Raw****, il en est de même pour le virage coloré à l'aide de l'onglet* ***Virage partiel****.*

*Le traitement HDR permet, à partir de plusieurs photos d'une même vue sous des expositions différentes, de créer une image dans laquelle toutes les zones sont correctement éclairées (il est obtenu par le menu **Fichier/ Automatisation**, et a été étudié page 169 de ce livre). Nous parlerons ici du **Virage HDR**, il s'agit d'un traitement qui crée des effets particuliers (certains d'entre eux s'apparentent à un pseudo traitement HDR).*

Réaliser un virage HDR



ÉTAPE 1

La commande **Virage HDR** (menu **Image**/ **Réglages**) est destructive. De plus, son application provoque l'aplatissement du document (fusion des calques en arrière-plan).

Si le calque à traiter par virage HDR est un calque dynamique (comme dans l'exemple ci-contre), annulez le traitement et éditez ce dernier (par double-clic sur sa vignette) pour l'ouvrir dans un document avec arrière-plan.

ASTUCE *Si vous souhaitez ne l'appliquer qu'à un seul calque (qui ne serait pas dynamique), effectuez les opérations suivantes.*

- *Convertissez le calque à traiter en objet dynamique.*
- *Éditez cet objet dynamique qui s'ouvrira dans un document.*
- *Appliquez-lui la commande **Virage HDR** ; enregistrez et fermez l'objet dynamique.*

ÉTAPE 2

La fenêtre de la commande **Virage HDR** propose de très nombreux réglages. Nous ne regarderons que quelques-uns d'entre eux obtenus depuis le menu local **Paramètres prédéfinis**. Ils pourront être personnalisés, puis éventuellement enregistrés pour être réutilisés.

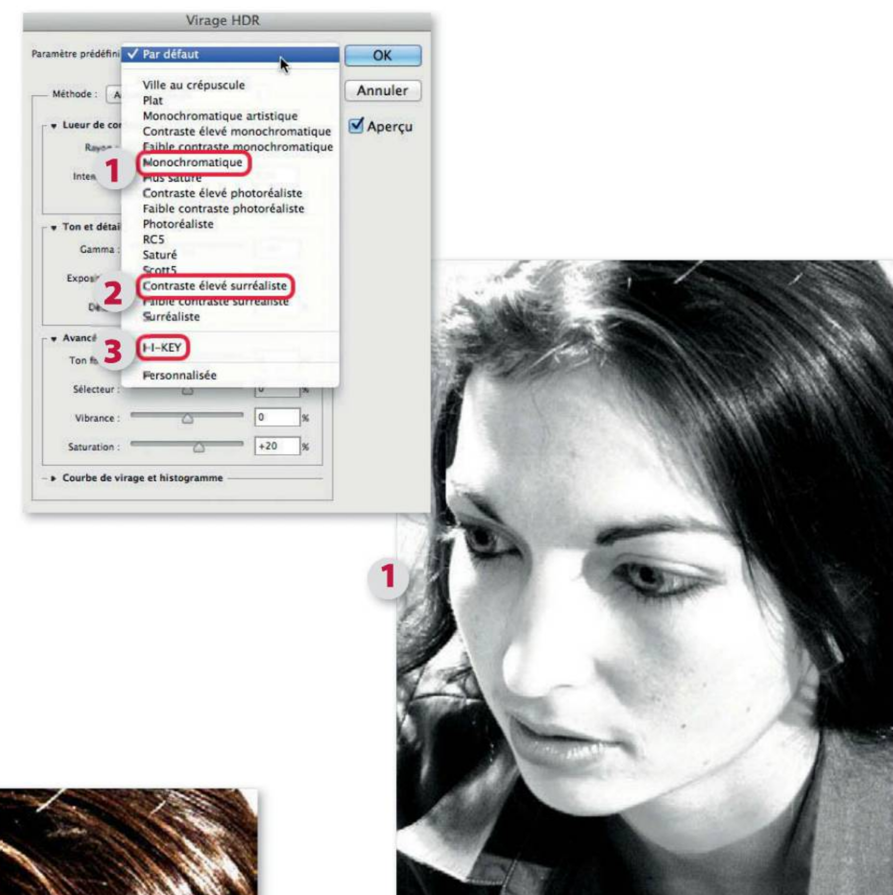
Ci-contre et sur la page suivante, vous pouvez voir trois effets de virage HDR :

1 **Monochromatique** ;

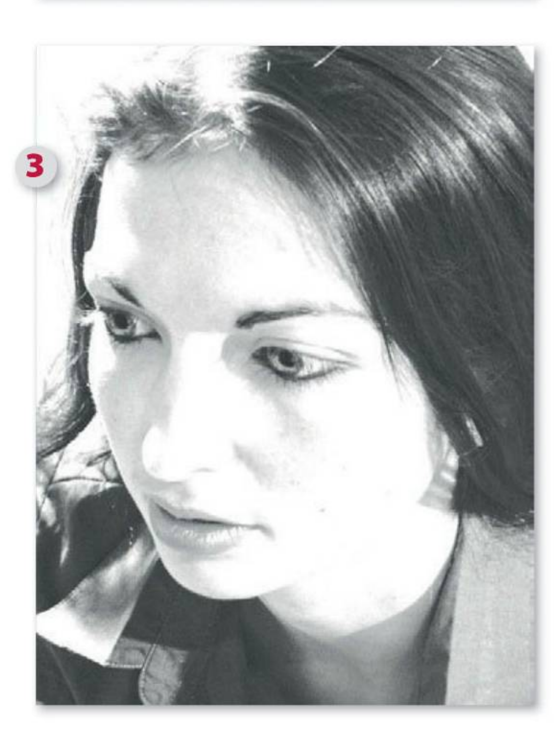
2 **Contraste élevé surréaliste** ;

3 **HI-KEY**.

Les résultats sont variables en fonction des photos utilisées. Dans tous les cas, n'hésitez pas à ajuster certains réglages pour les améliorer.







1



2



3







11. Automatiser le travail

Le travail des photos est souvent répétitif. En effet, il n'est pas rare dans une séance de travail d'appliquer la même série de traitements à plusieurs photos. À chaque session de travail, on peut être amené à appliquer à nouveau ces mêmes traitements, alors il est intéressant de les automatiser. Ces automatisations se réalisent à plusieurs niveaux ; la plus simple d'entre elles consiste à ajouter un raccourci clavier à une commande courante qui n'en possède pas, puis vient la création d'une action, ou script, qui permet d'enchaîner une série d'instructions. Après l'action, on peut utiliser le traitement par lots qui appliquera une action, ou script, à une série de photos. Pour finir, si on souhaite traiter rapidement une photo (voire un dossier de photos), la création d'un droplet sera l'ultime étape et le must dans les automatisations.

Ajouter des raccourcis clavier

De nombreuses commandes sont appelées en tapant un raccourci clavier (par exemple, ⌘ D [Ctrl D] pour désélectionner). Certaines commandes en sont dépourvues, mais rien est plus simple que d'ajouter un raccourci.

ÉTAPE 1

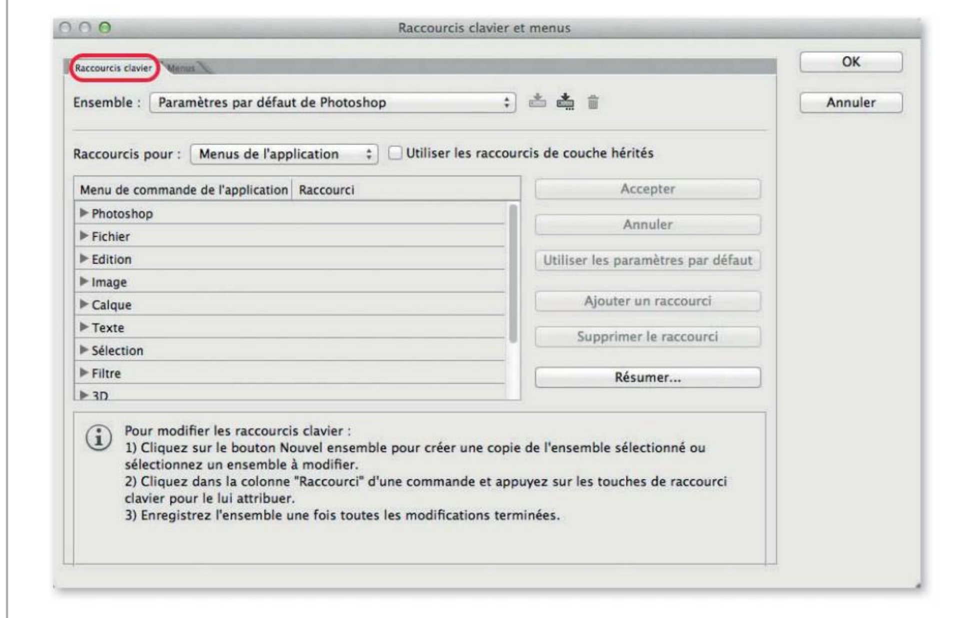
La conversion d'un calque en objet dynamique est une manipulation très courante. Elle est simple à mettre en œuvre mais nécessite d'avoir le panneau **Calques** affiché (pour le clic droit sur le nom du calque) ou de dérouler un menu (**Calque**/**Objets dynamiques**/**Convertir en objet dynamique** ou **Filtre**/**Convertir pour les filtres dynamiques**). Nous allons utiliser cette commande pour examiner la façon d'affecter un raccourci à une commande (même si ici, cela ne vous semble pas justifié).

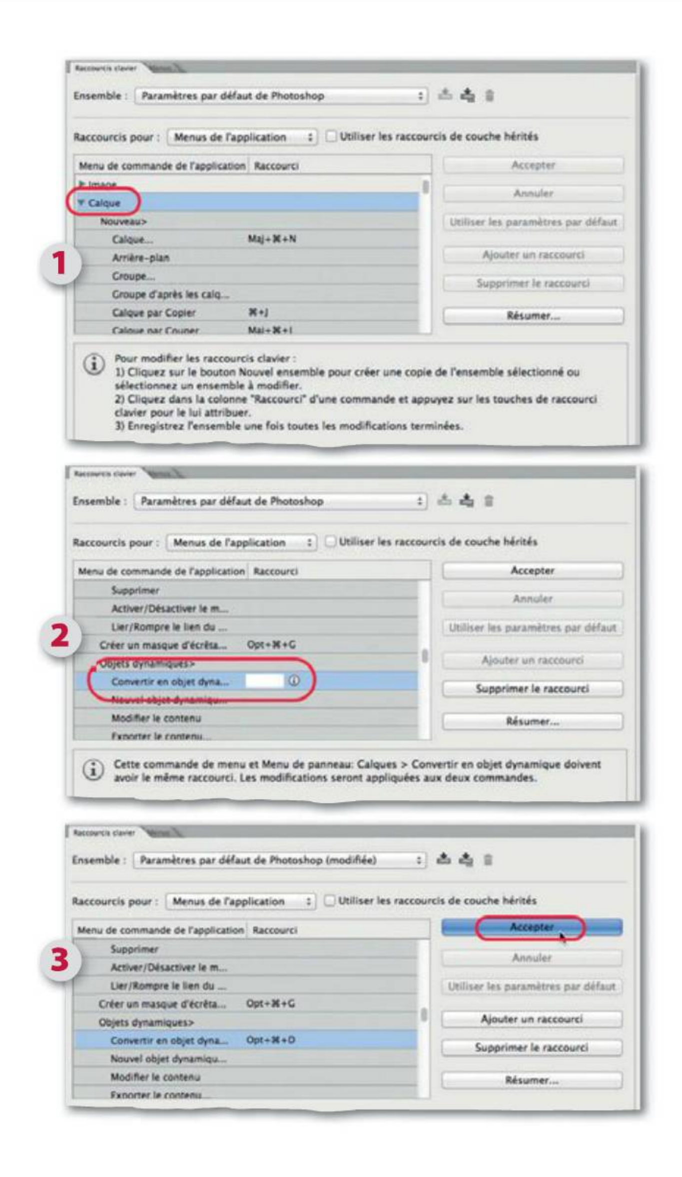


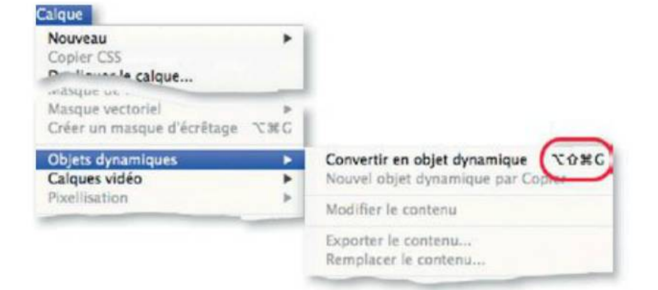
ÉTAPE 2

Il n'est pas nécessaire d'avoir un document ouvert pour créer un raccourci. En effet, il suffit de lancer la commande **Raccourcis clavier** du menu **Édition**.

La première fois que la fenêtre de la commande apparaît, elle utilise les **Paramètres par défaut de Photoshop**. Ces derniers peuvent être modifiés mais pas enregistrés ; ainsi, dès qu'un raccourci sera ajouté, il faudra définir un nouvel ensemble pour mémoriser les nouveaux raccourcis.







ÉTAPE 3

La fenêtre **Raccoucis clavier** liste les différents menus de Photoshop, effectuez les opérations suivantes.

1. Cliquez sur le menu qui contient la commande souhaitée (**Calques**, dans notre exemple), puis sur son triangle pour développer la liste des commandes du menu.
2. Descendez dans la liste des commandes jusqu'à celle voulue : **Objets dynamiques**, puis **Convertir en objet dynamique** (si elle comporte déjà un raccourci, il sera indiqué).
3. Cliquez sur la ligne de la commande, puis sur la case blanche qui apparaît et tapez le raccourci voulu (s'il y a un conflit avec un autre raccourci un message le signalera et deux boutons permettront de le gérer). cliquez sur le bouton **Accepter**.

Vous pouvez définir un autre raccourci, puis enregistrer et renommer l'ensemble des raccourcis par clic sur l'icône ou de la fenêtre.

ÉTAPE 4

Vous pouvez désormais utiliser le raccourci en tapant la combinaison de touches définie dans la commande **Raccourcis clavier**. Ce raccourci est visible dans le menu qui utilise la commande. L'ensemble des raccourcis peut être associé à votre espace de travail lors de sa conception.

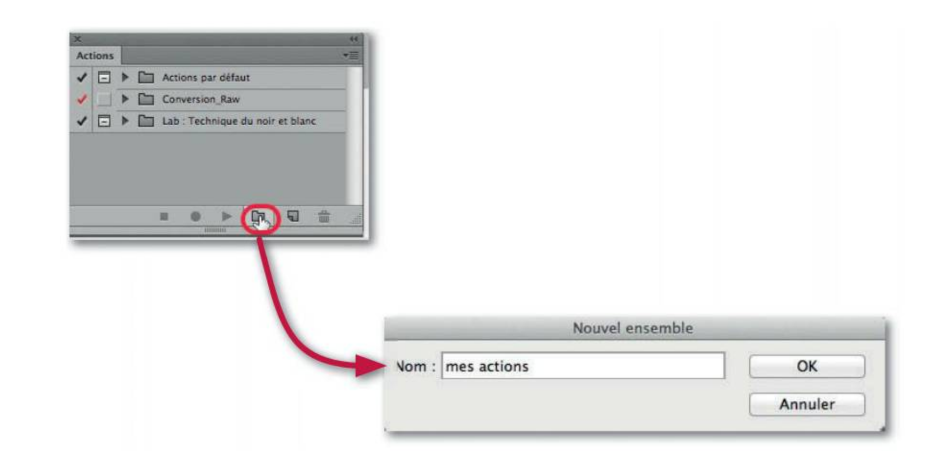
Réaliser une action ou un script

*Longtemps connue sous le nom de **Script**, cette fonctionnalité de Photoshop nommée **Action** (comme dans la version anglaise) permet de mémoriser un enchaînement de commandes, d'actions réalisées en direct par vous, de manière à pouvoir les reproduire sur d'autres documents.*

ÉTAPE 1

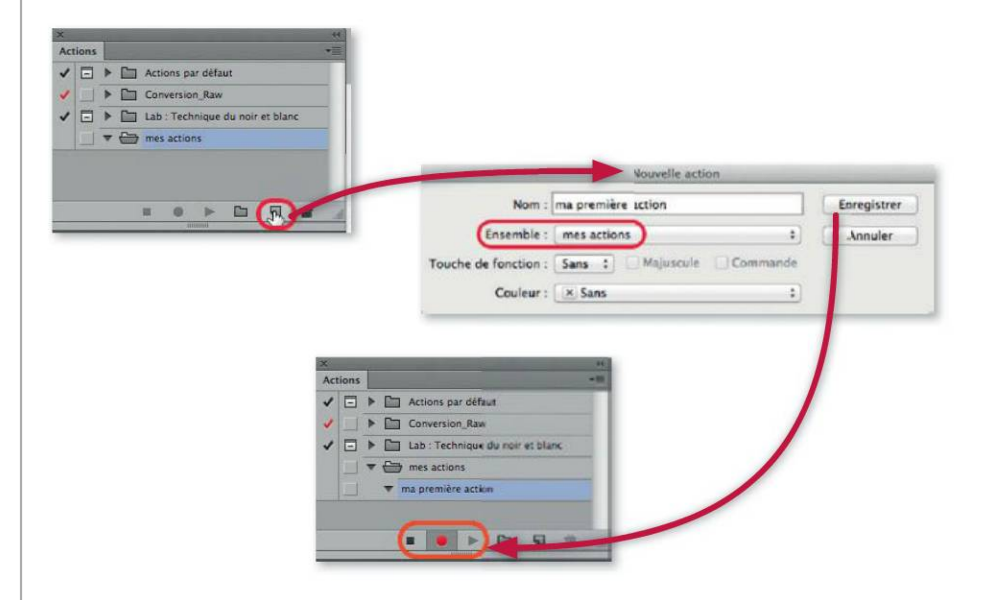
C'est à partir du panneau **Actions** (menu **Fenêtres**) que s'élabore une action. Elle ne peut jamais contenir une manipulation uniquement manuelle et personnalisée, telle un dessin au lasso ou une saisie de texte, par exemple.

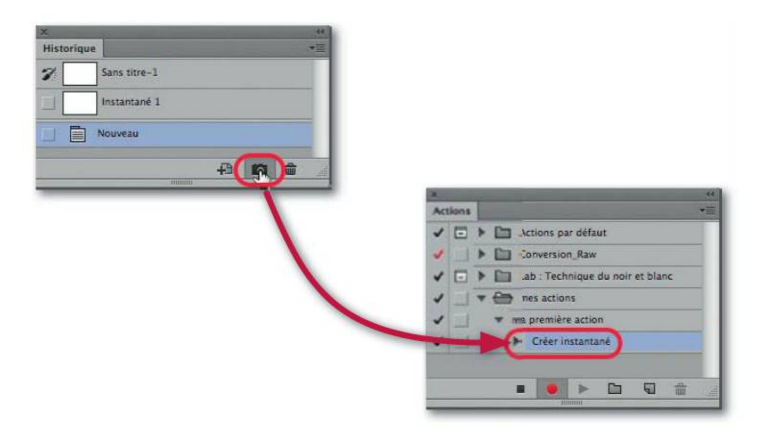
Pour commencer, ouvrez une photo à traiter. Dans le panneau **Actions**, sélectionnez l'un des dossiers présents ou créez-en un, par clic sur l'icône en forme de dossier (), pour y ranger vos futures actions.



ÉTAPE 2

Cliquez sur l'icône de création d'action : nommez l'action et affectez-lui un raccourci (utilisant les touches de fonction F1 à F15). Cliquez sur **Enregistrer** (un point rouge apparaît dans le panneau).

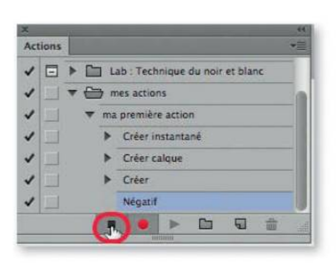




ÉTAPE 3

La première étape comportera la création d'un instantané du document (obtenu par ⌥ clic [Alt clic] sur l'icône du panneau **Historique**), il facilitera les retours en arrière lors des tests ou de la mise au point de l'action (il constituera une sorte d'annulation).

Effectuez toutes les opérations voulues sur la photo à partir des menus ou des panneaux : chaque instruction est listée sous le nom de l'action — si l'une d'elles n'apparaît pas, c'est qu'elle ne peut pas faire partie d'une action (par exemple, l'écriture d'un texte).

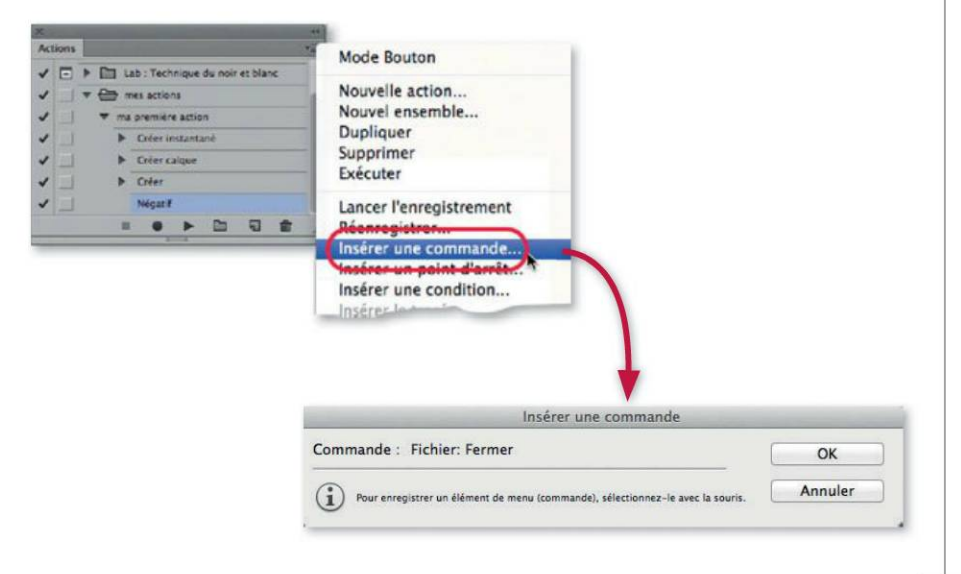


ÉTAPE 4

Quand toutes les opérations ont été effectuées, arrêtez l'action en cliquant sur le carré noir (ou tapez esc [Échap]).

Si vous avez oublié une commande dans l'action, cliquez sur l'instruction qui doit précéder la commande à ajouter et effectuez l'une des opérations suivantes.

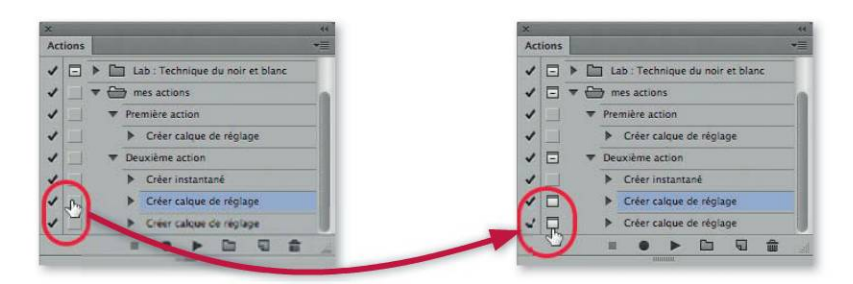
- Cliquez sur le bouton rond du panneau **Actions** pour relancer l'enregistrement, appliquez alors la commande voulue, puis arrêtez l'enregistrement.
- Sans cliquer sur le bouton rond, déroulez le menu local du panneau **Actions** et lancez la commande **Insérer une commande**. Une fenêtre s'affiche, elle vous permet d'utiliser le menu voulu et d'y choisir la commande souhaitée.



ÉTAPE 5

Pour qu'une action mémorise les paramètres spécifiés lors de l'ajout d'un calque de réglage, vous devez l'ajouter par ⌥ [clic] sur l'icône et impérativement le renommer. Pour que la fenêtre de dialogue apparaisse lors de l'exécution de l'action, dans le panneau, cliquez sur la case de la colonne de gauche (l'icône s'affiche).

NOTE *La colonne de gauche présente une coche (✓) devant chaque instruction. En cliquant dessus, elle disparaît et l'instruction ne sera plus exécutée.*



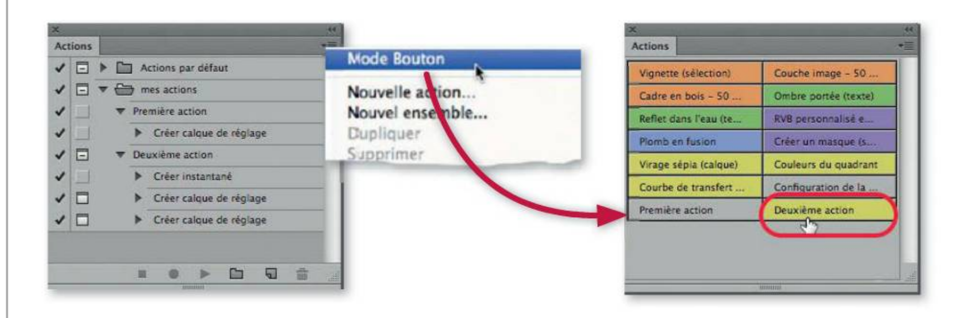
ÉTAPE 6

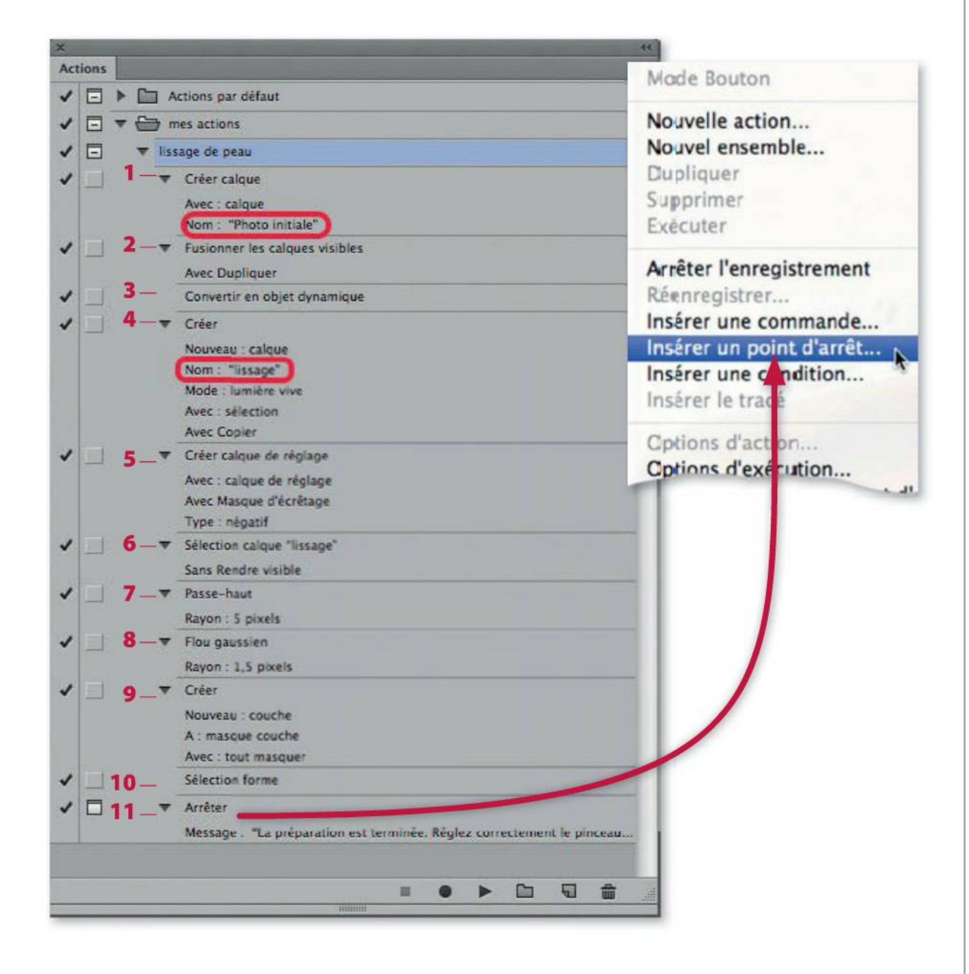
Pour tester l'action, ouvrez une autre photo ou réaffichez celle affichée dans son état initial en cliquant sur l'instantané du panneau **Historique**. Pour lancer l'action, cliquez sur le triangle du bas du panneau **Actions** ou enfoncez ⌘ [Ctrl] et double-cliquez sur le nom de l'action.

La commande **Mode Bouton** du menu du panneau **Actions** propose un affichage dans lequel chaque case correspond à une action. On en lance une par clic dessus.

NOTE *Quand vous testez l'action, vérifiez qu'il ne manque pas des instructions de réinitialisation des couleurs, par exemple, d'activation d'outil, etc. Éventuellement, ajoutez-les à l'action si nécessaire de manière qu'elle puisse fonctionner dans tous les cas de figure. Si l'action comporte un réglage, au cours de son exécution, elle arrêtera pour que l'utilisateur puisse modifier les réglages.*







ÉTAPE 1 : un exemple d'action

Examinons un exemple concret d'action qui permet de préparer un document pour un lissage de peau selon la méthode décrite à la page 217. Dans le cadre de cette action, si on veut qu'elle fonctionne avec tout type de fichier, il faut démarrer l'action avec deux instructions particulières : l'ajout d'un calque et la fusion d'une copie.

1 En tapant ⇧ ⌘ N [⇧ Ctrl N], on a ajouté un nouveau calque que l'on nomme « Photo initiale ».

2 On a fusionné une copie des calques visibles en tapant ⇧ ⌘ ⌥ E [⇧ Ctrl Alt E].

3 Par clic droit sur le nom du calque, on convertit le calque en objet dynamique.

4 En tapant ⌘ ⌥ J [Ctrl Atl J], on a dupliqué le calque, renommé « Lissage » et on lui a appliqué le mode **Lumière vive**.

5 Avec la touche ⌥ [Alt] enfoncée, on a ajouté un calque de réglage **Négatif** avec l'option de masque d'écrêtage activée.

6 On a réactivé le calque Lissage.

7 On applique le filtre **Passe-haut** du menu **Filtre**/**Divers**, (valeur 5).

8 On applique **Flou gaussien** du menu **Filtre**/**Flou**, (valeur 1,5).

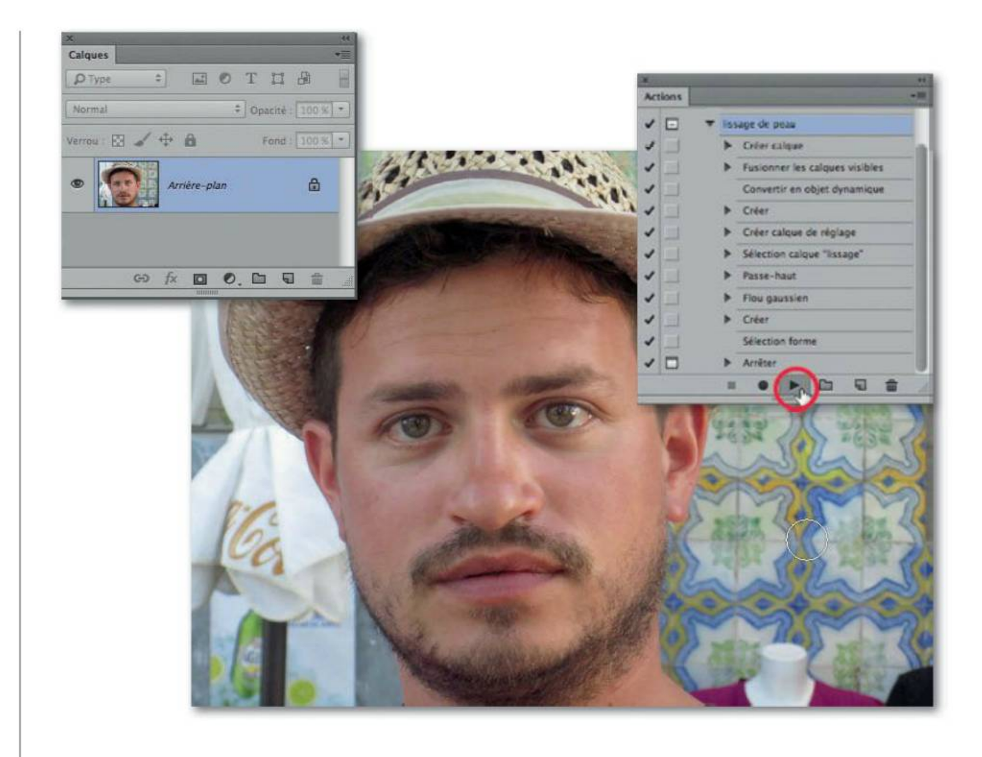
9 Par ⌥ [Alt] clic sur l'icône ◘, on ajoute un masque de fusion qui masque tout.

10 On sélectionne l'outil **Pinceau**.

11 Par le menu du panneau **Actions**, on ajoute un message indiquant la fin du traitement et que l'utilisateur doit régler l'outil, puis dessiner sur le masque.

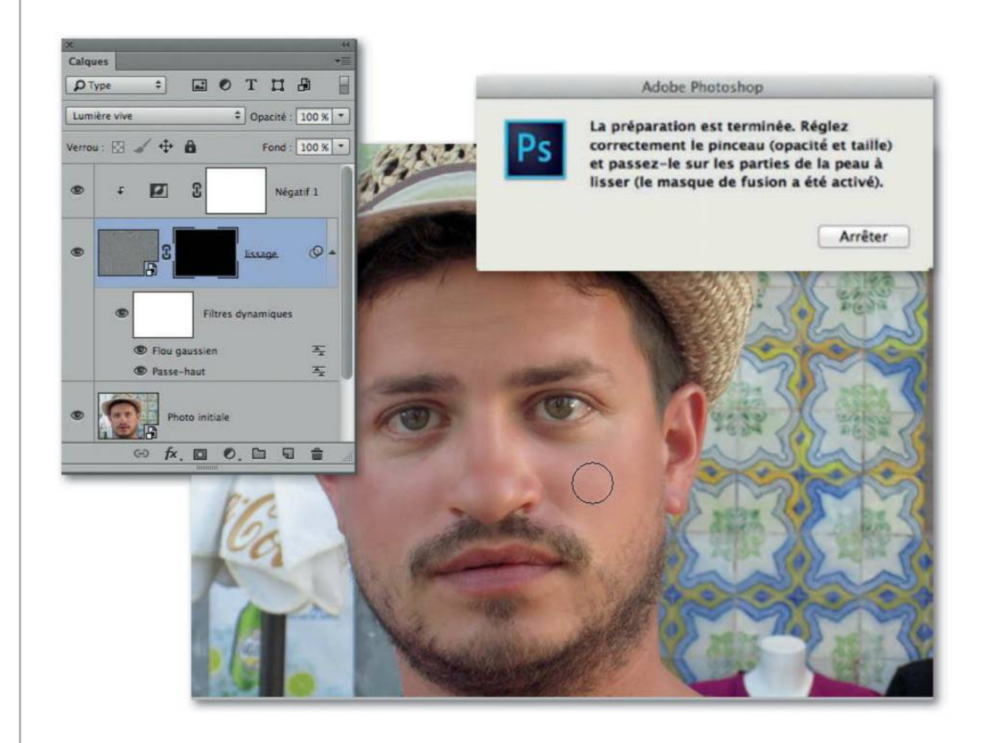
ÉTAPE 2

Ouvrez la photo à tester. Elle ne comporte qu'un calque d'arrière-plan. Dans le panneau **Actions**, on sélectionne l'action **lissage de peau** en cliquant sur son nom et on l'exécute en cliquant sur le triangle au bas du panneau.



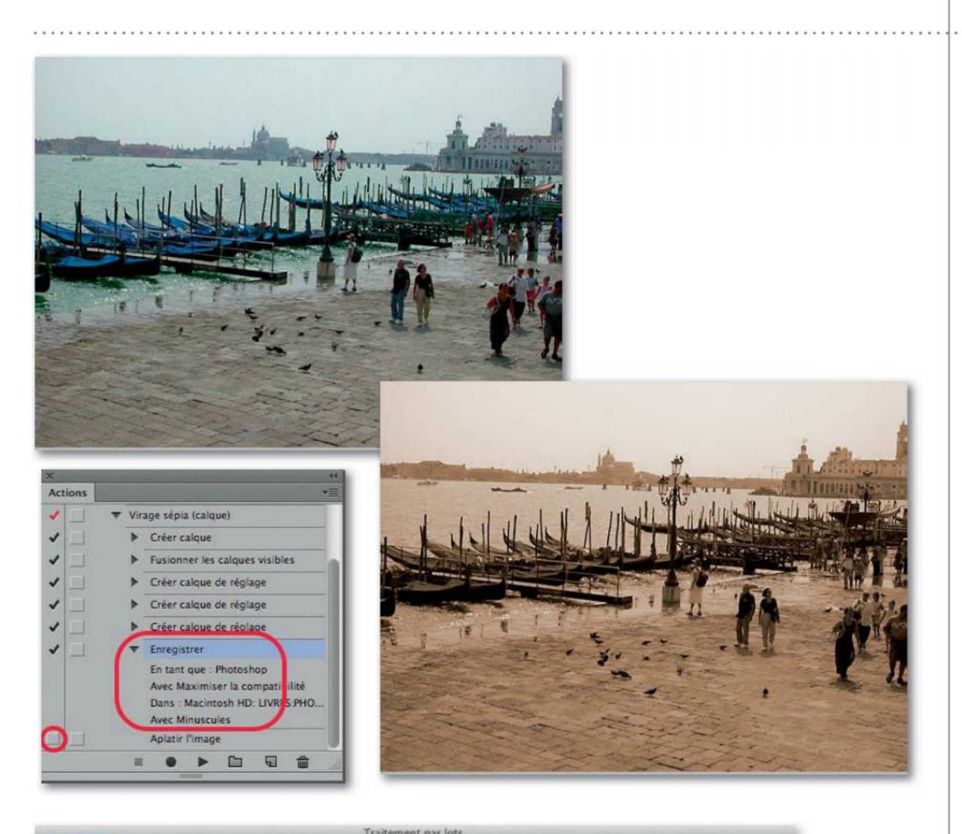
ÉTAPE 3

Dés que l'action est terminée, le panneau **Calques** montre tous les calques ajoutés par l'action et le message d'arrêt s'affiche. Pensez à suivre les instructions indiquées. Ici, il s'agit de dessiner sur la peau après avoir réglé la taille et l'opacité de l'outil **Pinceau**.



Utiliser un traitement par lots

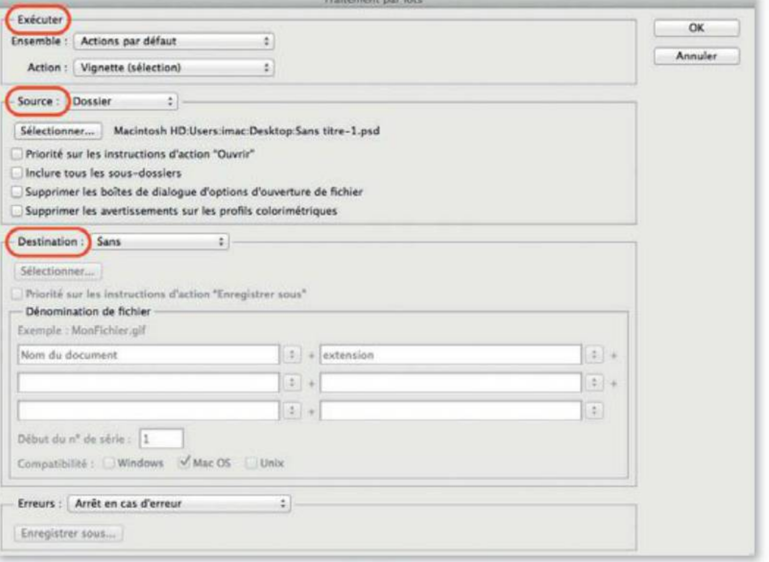
Quand une action ne nécessite aucune intervention manuelle pendant son exécution (par exemple, réglage personnalisé d'un traitement), il est possible de l'appliquer à une série (ou lot) de photos qui doivent subir le même traitement. Dans Photoshop, cette opération s'appelle un traitement par lots, nous allons voir comment le mettre en place.



ÉTAPE 1

Pour réaliser un traitement par lots, il faut disposer d'une action (nécessitant aucune intervention durant son exécution) et une série de photos.

Dans l'exemple ci-contre, l'action a pour effet de transformer la photo en image aux couleurs sépia en ajoutant plusieurs calques. Afin de les conserver, on a ajouté une instruction qui enregistre au format PSD. En revanche, si on ne souhaite pas conserver les calques, on peut décocher cette instruction et utiliser (cocher) la dernière instruction **Aplatir l'image** (actuellement inactive car non cochée).



ÉTAPE 2

Pour mettre en œuvre le traitement par lots, dans le menu **Fichier** choisissez le sous-menu **Automatisation**, puis la commande **Traitement par lots**. Cette commande est également accessible depuis Bridge par le menu **Outils**, puis **Photoshop** et **Traitement par lots**. Dans les deux cas, c'est la fenêtre ci-contre qui apparaît. Elle comporte trois zones ou rubriques **Exécuter**, **Source** et **Destination**.

ÉTAPE 3 : Éxécuter

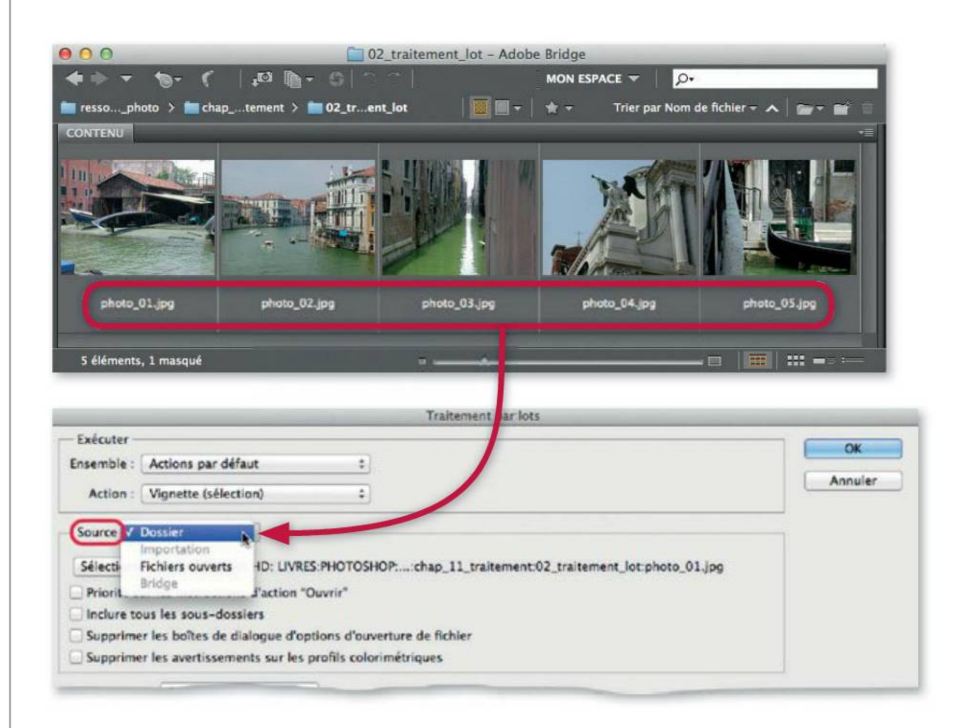
Dans la zone **Exécuter**, située en haut de la fenêtre, choisissez l'ensemble, puis l'action à utiliser pour le traitement, si elle ne l'est pas. Normalement, c'est la dernière action créée qui est sélectionnée mais vérifiez que c'est bien le cas.



ÉTAPE 4 : Source

Dans la zone **Source**, sélectionnez les fichiers à traiter parmi les quatre types proposés.

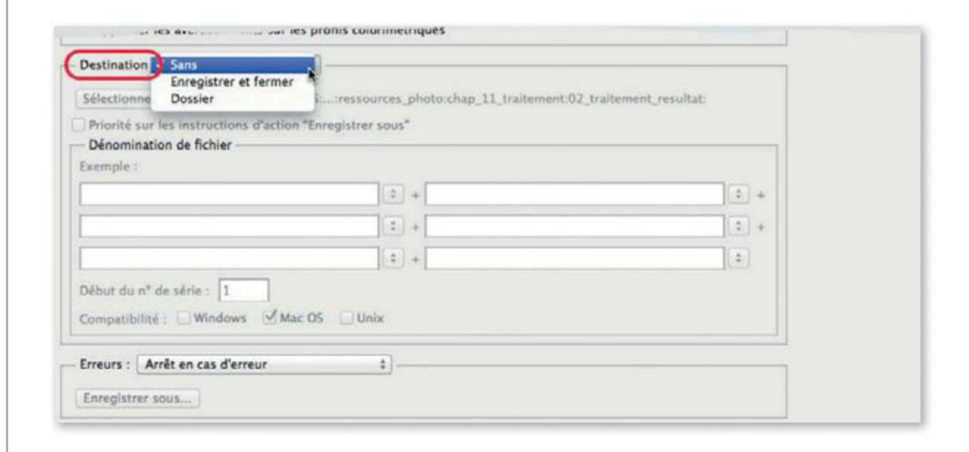
- **Dossier :** spécifiez le dossier contenant les images à traiter (éventuellement, cochez **Inclure tous les sous-dossiers**). Ci-contre, le dossier d'exemple comporte cinq fichiers.
- **Importation :** il s'agit de fichiers obtenus suite à une numérisation avec scanner.
- **Fichiers ouverts :** le traitement s'appliquera aux fichiers actuellement affichés à l'écran.
- **Bridge :** option accessible pour le traitement par lots lancé du menu **Outils**/**Photoshop** de Bridge.

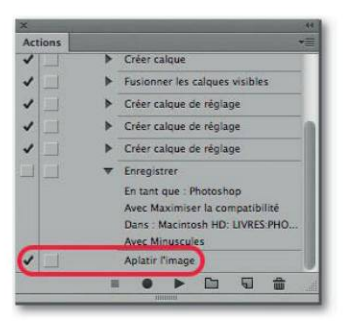


ÉTAPE 5 : Destination

Dans la zone **Destination**, indiquez ce que Photoshop doit faire des fichiers traités. Vous disposez de trois options : **Sans**, **Enregistrer et fermer** et **Dossier**.

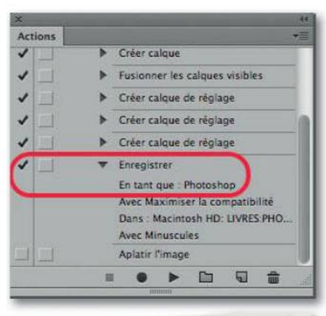
Avec l'option **Sans**, les fichiers restent ouverts à l'écran ; vous pouvez ainsi poursuivre certaines manipulations manuellement, voire appliquer un autre traitement par lots.





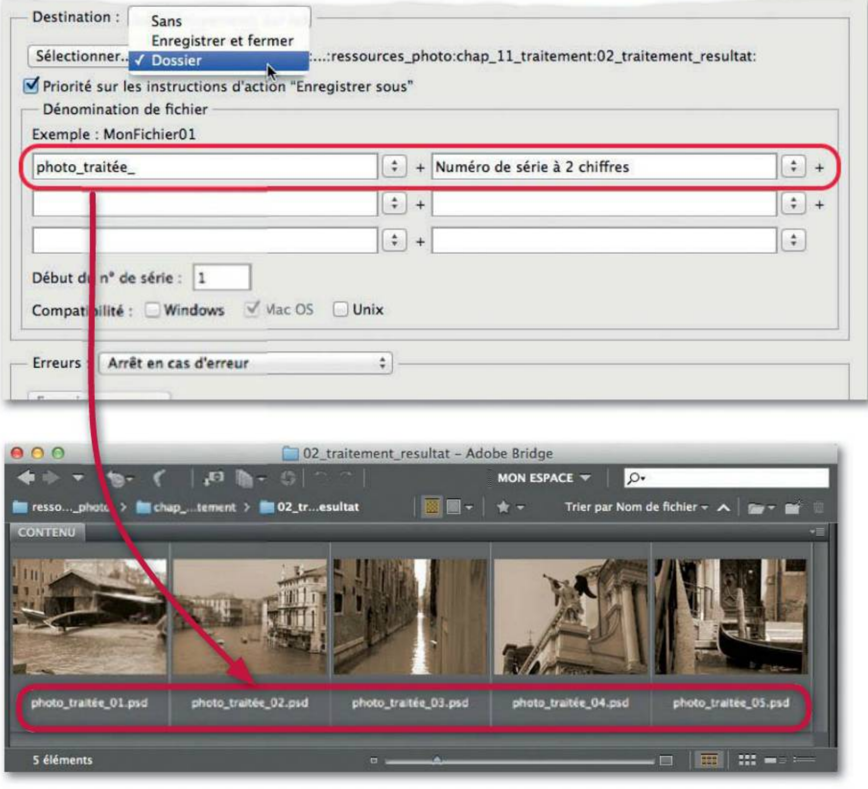
Avec l'option **Enregistrer et fermer**, les fichiers originaux seront écrasés sauf s'il y a incompatibilité de format ; c'est le cas de notre exemple, dans lequel l'action ajoute des calques sans l'instruction **Aplatir l'image**, ce qui rend impossible l'enregistrement en JPEG.

Note *Ici, il est préférable de faire une copie du dossier contenant les fichiers originaux afin de pouvoir recommencer les opérations.*



Avec l'option **Dossier**, les fichiers seront placés dans le dossier spécifié. Le format peut être changé avec une instruction d'enregistrement (cas de notre exemple).

Cette option est utile pour changer le nom des fichiers : une rubrique comportant 6 cases permet de définir le nouveau nom et d'ajouter un numéro ; une option permet de démarrer le numéro de série à partir d'un chiffre à spécifier, ce qui s'avère pratique pour regrouper dans un même dossier des fichiers issus de traitements par lots effectués à partir de plusieurs dossiers.



Astuce *Cochez l'option **Priorité sur les instructions d'action "Enregistrer sous"** pour éviter que les fichiers s'enregistrent tous avec un nom unique.*

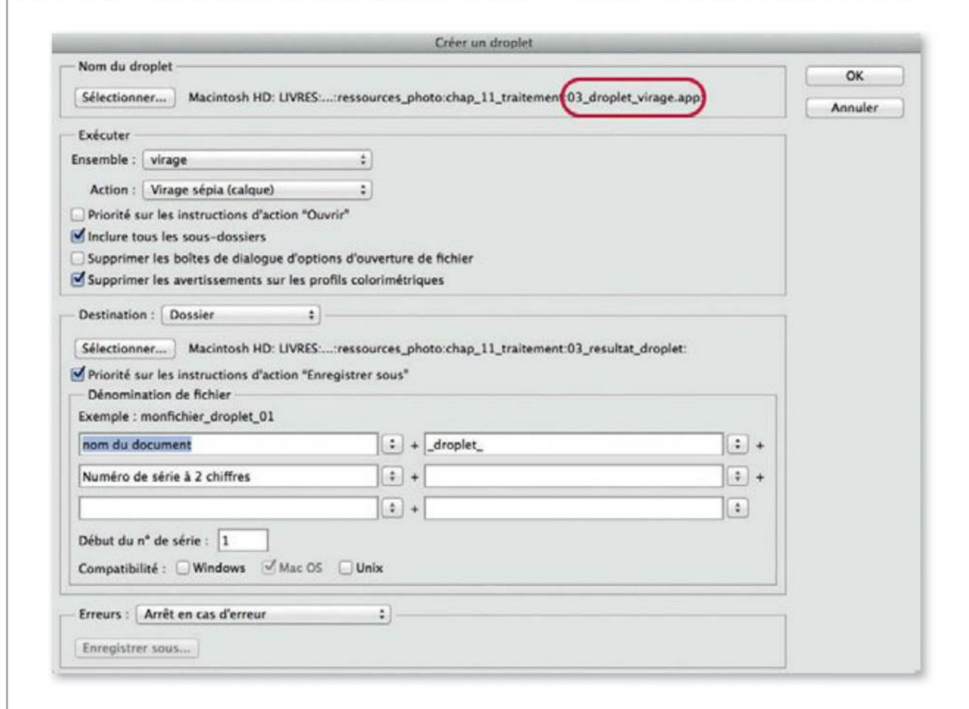
Quand les trois rubriques (**Exécuter**, **Source** et **Destination**) sont réglées, lancez le traitement et affichez le dossier de destination pour voir le résultat. Ci-contre, on l'a affiché dans Bridge.

Créer un droplet de traitement

Le droplet est une variante du traitement par lots. Il s'agit d'une mini-application contenant une action : cette dernière est chargée dans Photoshop pour effectuer le traitement et disparaît ensuite.

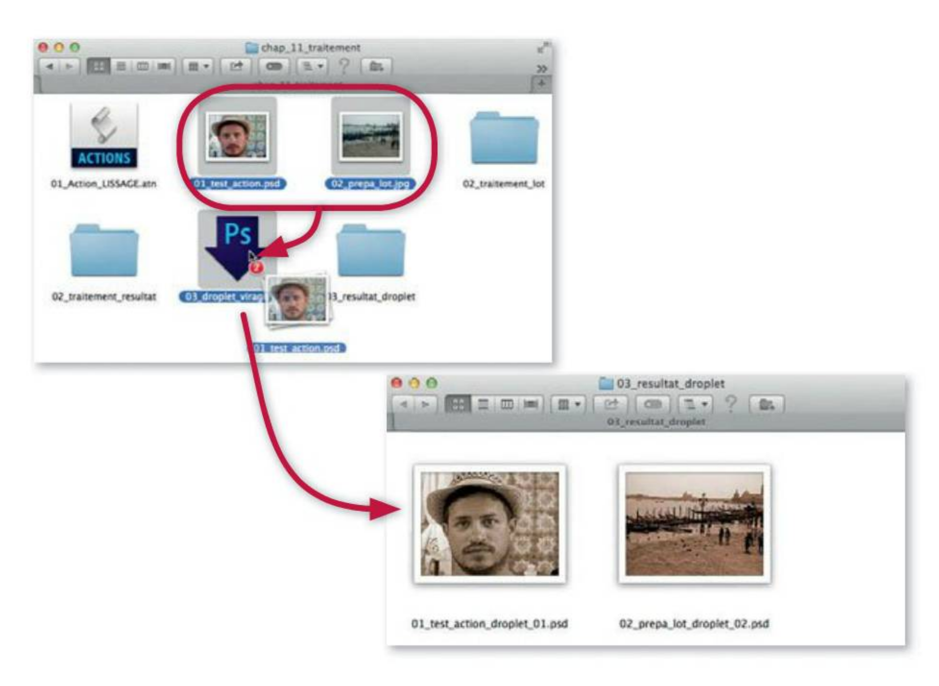
ÉTAPE 1

Dans un premier temps, vous devez créer le droplet. Cette opération se réalise dans la fenêtre de la commande **Créer un droplet** (menu **Fichier**/**Automatisation**) : la rubrique **Nom du droplet** permet de choisir un nom et une position pour le droplet (sur le Bureau, par exemple) ; les autres rubriques, **Exécuter** et **Destination**, sont identiques à celles de la commande **Traitement par lots** abordées dans l'atelier précédent. À l'issue de cette opération, dans le dossier spécifié, vous trouverez l'icône du droplet.



ÉTAPE 2

Pour utiliser le droplet, glissez le fichier ou le dossier à traiter directement sur l'icône du droplet. Les fichiers traités seront placés selon les instructions choisies dans l'action ou dans la rubrique **Destination**. Le droplet ne fonctionne pas sans Photoshop. Il pourra être utilisé sur un PC ou sur un Mac, sauf si l'action utilise un chemin particulier sur le disque.





NOTE *L'action contenue dans un droplet n'est pas accessible. Dans votre panneau* ***Actions****, pensez à conserver les actions que vous avez utilisées dans des droplets. Ils vous seront nécessaires pour recréer le droplet si vous souhaitez modifier les traitements qu'effectue l'action utilisée.*





12. Imprimer

Étape ultime : l'impression du document. Celle-ci peut se faire sur votre imprimante locale ou *via* Internet, par un service d'impression en ligne. Dans le second cas, il faudra envoyer le fichier sur le serveur distant en suivant les récommandations du prestataire : format de fichier, taille et résolution ainsi qu'éventuellement le profil colorimétrique utilisé. Dans le cadre d'une impression locale, vous devrez définir le format d'impression, mais votre photo doit avoir un profil colorimétrique et, pour éviter tout surprise, l'imprimante doit être calibrée avec une sonde spéciale (spectrophotomètre) et une mire (comportant des échantillons de couleurs de valeurs connues) afin de créer des profils ICC de l'imprimante (selon le papier utilisé). Cette opération permettra d'assurer une meilleure correspondance entre l'image affichée et celle imprimée.

Avant de réaliser cette impression, vous pouvez regrouper certaines photos dans une planche-contact ; c'est par cet atelier que nous commencerons ce chapitre.

Créer une planche-contact

La planche-contact permet de regrouper dans un même document plusieurs photos. Elle facilite le classement ou l'impression d'une série de miniatures.

ÉTAPE 1

Le panneau **Contenu** de Bridge, affiché ci-contre, montre les photos que l'on souhaite réunir dans une planche-contact. Pour créer la planche, dans le menu **Fichier**, choisissez **Automatisation** puis **Planche-Contact II**. La fenêtre qui s'affiche comporte trois rubriques : **Images source**, **Document** et **Vignettes**.

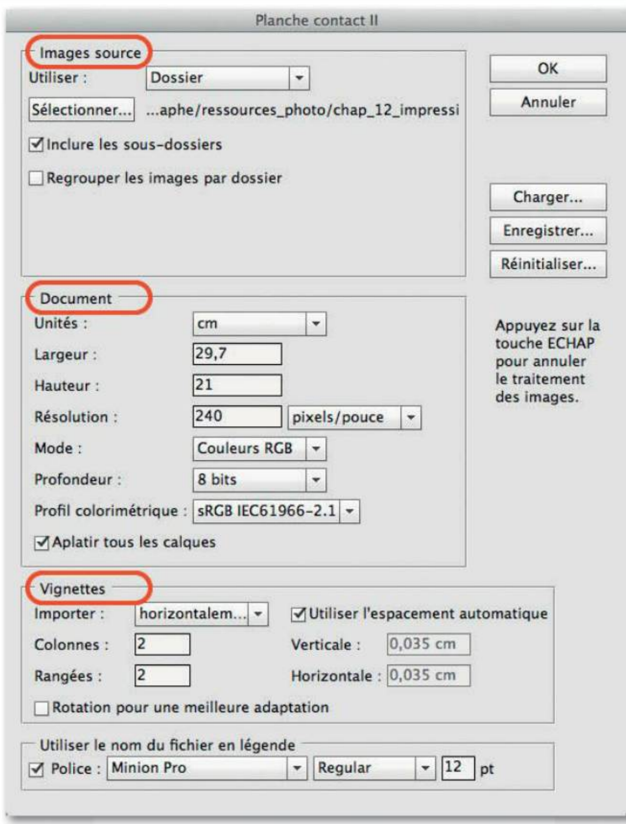
Dans la rubrique **Images source**, si aucun fichier n'est ouvert, choisissez **Dossier**, puis cliquez sur **Sélectionner** pour spécifier la position des photos sur le disque.

Dans la rubrique **Document**, paramétrez l'aspect et les caractéristiques de la planche (taille, résolution…). Chaque photo peut constituer un calque ou l'ensemble peut être aplati.

Dans la rubrique **Vignettes**, définissez la position et le nombre de vignettes par planche (selon le nombre de fichiers du dossier plusieurs planches seront créées).

NOTE *Tous ces paramètres de planche peuvent être enregistrés en vue d'une utilisation ultérieure.*







ÉTAPE 2

Pour obtenir la planche-contact, cliquez sur **OK**. Dans l'exemple utilisé, la planche comporte les quatre images initiales avec le nom du fichier en bas de chacune d'elles.

Imprimer une photo

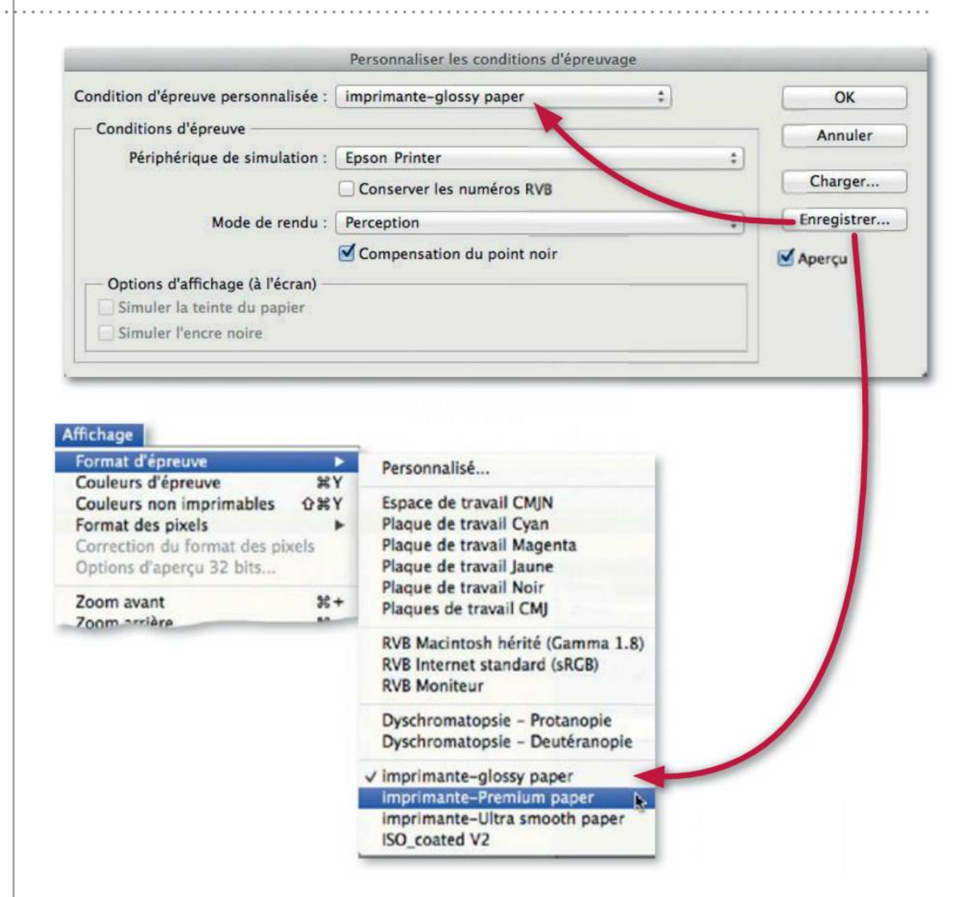
Votre écran est calibré, la gestion des couleurs de Photoshop a attribué un profil à votre image (par exemple, Adobe RVB) et votre imprimante possède le profil ICC correspondant au papier utilisé, alors vous n'avez plus qu'à imprimer.

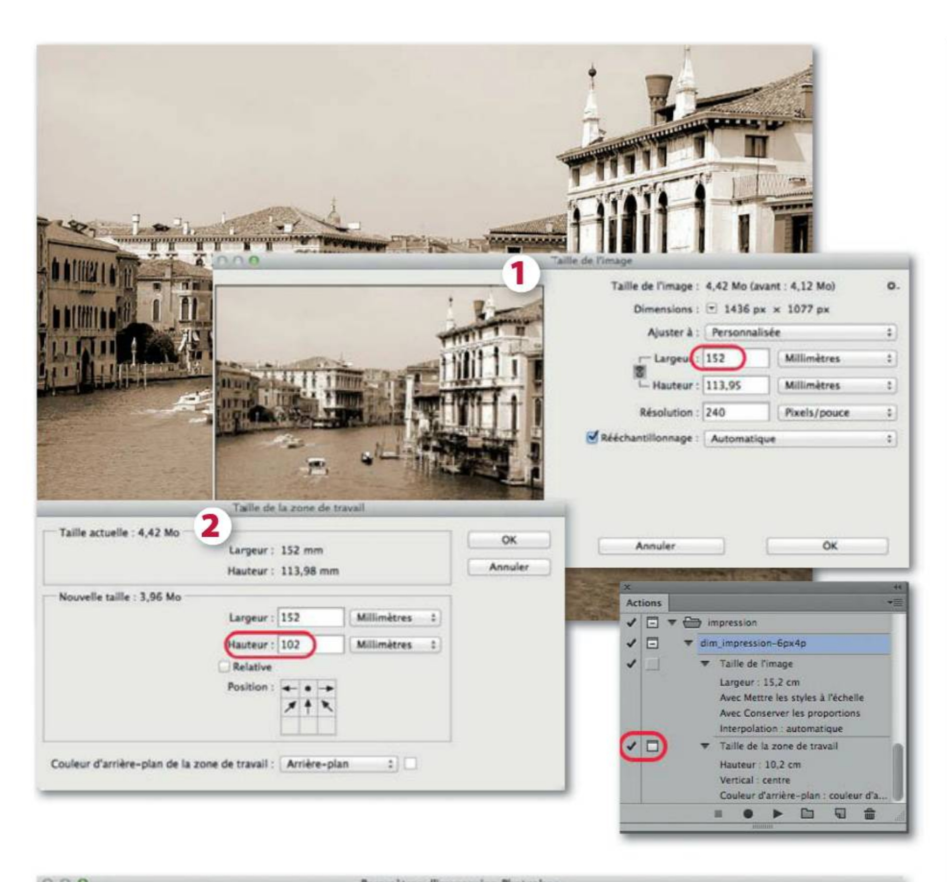
ÉTAPE 1

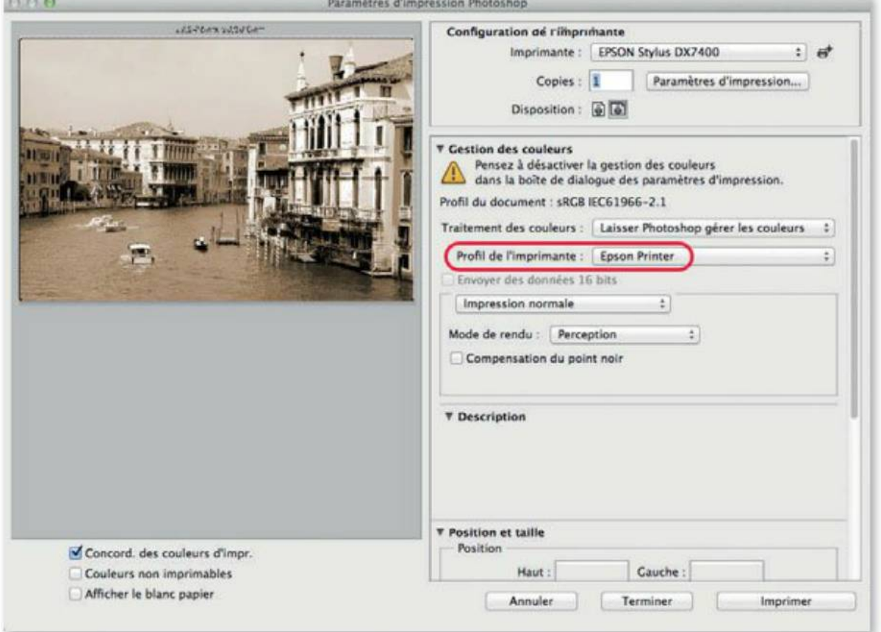
Pour anticiper le résultat de l'impression avant d'envoyer les données à l'imprimante, vous pouvez demander à Photoshop de simuler les couleurs à l'écran.

Pour cela, dans le menu **Affichage**, choisissez **Format d'épreuve**, puis **Personnalisé**. La fenêtre **Personnaliser les conditions d'épreuvage** s'affiche, elle comporte le menu **Périphérique de simulation** qui propose une liste de profils ; sélectionnez celui de votre imprimante. En validant, la commande **Couleurs d'épreuve** est lancée : l'écran simule les couleurs de l'image imprimée.

NOTE *Vous pouvez enregistrer ces conditions d'épreuves, puis en préparer d'autres (avec d'autres profils pour différents papiers, par exemple) et les enregistrer. Le sous-menu **Format d'épreuve** listera ces fomats et leur accès sera plus rapide.*







ÉTAPE 2

Si les dimensions de l'image ne correspondent pas aux dimensions du papier utilisé (comme ci-contre, l'image fait 146,69 mm par 109,96 mm, pour une impression de 152 × 102 ou 6" par 4"), utilisez les commandes du menu **Image** pour les adapter : **Taille de l'image** (**1** pour ramener la largeur à 152 mm), puis **Taille de la zone de travail** (**2** pour rogner la hauteur à 102 mm).

ASTUCE *Si vous avez une série d'images à préparer, pensez à créer une action pour automatiser ce travail (s'il y a rognage, cliquez sur la première colonne de l'instruction* ***Taille de la zone de travail*** *pour personnaliser la fenêtre de dialogue qui s'affichera).*

ÉTAPE 3

Dans le menu **Fichier**, lancez la commande **Imprimer** pour voir la fenêtre ci-contre.

Dans la zone **Configuration de l'imprimante**, sélectionnez votre imprimante, puis, à l'aide du bouton **Paramètres d'impression**, la taille et le type du papier (mat, glacé…).

Dans la zone **Gestion des couleurs** et son menu **Traitement des couleurs**, sélectionnez **Laisser Photoshop gérer les couleurs**, puis le profil de l'imprimante dans le menu correspondant. Enfin validez l'impression.

NOTE *En l'absence de ce profil, choisissez l'option* ***Laisser l'imprimante gérer les couleurs*** *(ce sont les profils génériques de l'imprimante qui seront utilisés).*


Île de
la Réunion
TAHITI
PAPETEE
13369 KM.
SAHARA
HAWAII JAWS
11 995 Km.
MAUI ISLAND
Praslin - Les Seychelles
VIRGIN ISLAND
Ste CROIX
CARAÏBES - 6390 Km.



Index

a





d

e



f



g



h, i



j, k, l

m

n

o

p

q, r